

KONIEC „CYWLIZACJI", NADCHODZI „ALPHA CENTAURI"!

• SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

Gry Komputerowe

kwiecień • cena 3.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

4/98

Deathtrap Dungeon

Tomb Raider + RPG = 92%

32 RECENZJE

A WŚRÓD NICH ZNAJDZIESZ

Spells of the Ancients
Flight Unlimited II
Resident Evil 2
Black Dahlia
Actua Golf 2
NBA Action 98
Deadlock II
Target

Praca w Toku



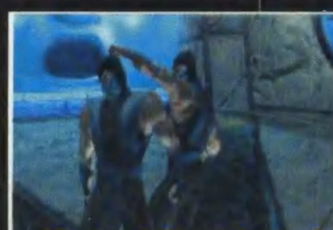
Alien Resurrection



Colony Wars 2



Age of Empiers 2



Mortal Kombat 4

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: ZADZWOŃ 022 870 32 59

ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI *CZYLI TANIEJ O 5 DO 15 ZŁ NIŻ W INNYCH OFERTACH*

GAME BOY

Game Boy + bat. (kol. obudowa)	229,-
Game Boy Pocket+bat.(kol. obudowa)	259,-
Handy Boy (lupa,głośniki,joy,szelki)	139,-
Kabel Link	45,-
Lupa z podświetlaczem	45,-
Pokrowiec skórzany na G.B. Pocket	35,-
Zasilacz Game Boy	26,-
Zasilacz Game Boy Pocket	26,-
Asterix & Obelix	149,-
Blades of Steel	131,-
Blaster Master	85,-
Bust A Move	131,-
Castlevania II	129,-
Choplifter 3	105,-
Donkey Kong 94	109,-
Donkey Kong Land	109,-
Donkey Kong Land 2	119,-
Donkey Kong Land 3	119,-
Dzwonnik z Notre Dame	149,-
Fifa'98	155,-

FIFA'98 ROAD TO WORLD CUP To czysta wersja najnowsza edycja najpopularniejszej piłki nożnej firmy EA Sports. 155,-

TUROK BATTLE OF DINOSAURUS Game Boy'owa, bardzo udana wersja tej znakomitej strzelaniny. 131,-

JAMES BOND 007 Gra oparta częściowo na motywach filmu ze znanym super-agentem. Typowa przygodówka-widok z góry. 129,-

Hercules	155,-
James Bond 007	129,-
Jungle Strike	105,-
Kirby's Dreamland 2	105,-
Lawnmowerman	105,-
Micro Machines	105,-
Metroid 2	109,-
Mole Mania	109,-
Monster Max	109,-
Mortal Kombat 1+2	149,-
Nemesis	129,-
Pocahontas	149,-
Road Rash	105,-
Smurfs 2	149,-
Smurfs 3	149,-
Spy vs Spy	129,-
Street Fighter 2	109,-
Super Game Boy Soccer	109,-
Super James Pond	109,-
Super Mario Land	85,-
Super Mario Land 2	109,-
Tennis	85,-
Turok	131,-
Wario Land - Super Mario Land 3	105,-
Wave Race	85,-
Worms	129,-

SEGA SATURN

Sega Saturn	749,-
Karta pamięci oryginalna	179,-
Battle Monster	219,-
Chaos Control	219,-
Clockwork Knight 2	199,-
Croc	239,-
Daytona USA	149,-
Duke Nukem 3D	239,-
Fifa'98	239,-
Fighting Vipers	189,-
Golden Axe the Duel	239,-
Last Bronx	219,-
Mass Destruction	229,-
Mighty Hits (działa z pistoletem)	199,-
NBA Live'98	239,-
Quake	239,-
Panzer Dragoon Zwei	179,-
Resident Evil	239,-
Sega Rally	189,-
Sega Touring Car Championship	239,-
Sega World Wide Soccer'98	239,-
Sonic R	239,-
Tomb Raider	239,-

NISKA CENA

Break Point	99,-
Nights + 3D Control Pad	199,-
Tunnel B1	99,-
Virtua Cop + Pistolet	199,-

NIGHTS+3D PAD Kolorowa gra w kompl. z joypadem. 199,-

VIRTUA COP+GUN Słynna strzelanina w kompl. z pistoletem. 199,-

DUKE NUKEM 3D Najlepsza strzelanina FPP jaka dotychczas ukazała się na konsole. Wielki przebój z komputerów PC teraz na Saturna. 239,-

NBA LIVE 98 Najnowsza edycja najpopularniejszej koszykówki. Znakomita grafika, nowi zawodnicy, ruchy. Oczywiście wszystkie drużyny. 239,-

QUAKE Najbardziej zaawansowana technologicznie strzelanina FPP na konsole 32 bitowe. 239,-

CROC Doskonała przygodówka 3D w stylu Mario 64. Wspaniała rozbudowana światy, wielki hit. 239,-

NINTENDO 64

Nintendo 64	799,- 689,-
Joystick oryginalny	129,-
Joystick Super Pad	99,-
Karta pamięci nieorg.	69,-
Karta pamięci oryg.	85,-
Karta pamięci x4	129,-
Kierownica+pedały	309,-
Modulator (kabel RF)	119,-
Przedłużacz do joysticka	45,-
Rumble Pak (oryginalny)	85,-

Konsola Nintendo 64 689,-

Blast Corps	249,- 229,-
Bomberman 64	249,- 229,-
Cruis'n USA	209,-
Diddy Kong Racing	269,- 249,-
Doom 64	329,-
Duke Nukem 3D	329,-
Extreme G	329,-
Fifa'98	329,-
Golden Eye-007	269,-
Hexen	329,-
International Superstar Soccer 64	329,-
Killer Instynkt Gold	299,- 279,-
Lamborghini 64	329,-
Lylat Wars + Rumble Pak	309,- 289,-
Mace the Dark Age	359,-
Mario 64	219,- 199,-
Mario Kart 64	219,- 199,-
Mischief Makers	269,- 249,-
Mortal Kombat Mythologies	329,-
Mortal Kombat Trilogy	359,-
Nagano - Winter Olympic	359,-
NBA Hang Time	359,-
Pilot Wings 64	249,- 229,-
San Francisco Rush	329,-
Shadows of the Empire	309,- 289,-
Snowboard Kids	209,-
Tetrisphere	zadzwoń !
Top Gear Rally	329,-
Turok - Dinosaur Hunter (ver. ang.)	359,-
War Gods	349,-
Wave Race 64	219,- 199,-
Wayne Gretzky 3D Hockey	329,-

DIDDY KONG RACING Połączenie wyścigów w stylu Mario Kart z przygodówką w stylu Mario 64. Wiele tras, mnóstwo lokacji, piękna grafika, znakomita grywalność. Możliwość gry 1-4 osób, działa z Rumble Pakiem. 249,-

MISCHIEF MAKERS Kolorowa zręcznościowo-platformówka z elementami logicznymi. Nowoczesna wersja znanego i lubianego jeszcze z komputerów Spectrum i Commodore Bomb Jacka. 249,-

FIFA'98 Tym razem bardzo udana wersja najpopularniejszej piłki nożnej na komputery i konsole. Dużo lepsza od poprzedniczki może śmiało konkurować ze znakomitym ISS64. Dla 1-4 osób. 329,-

PLAYSTATION

PlayStation(gwar.SONY)	699,-
Joystick Dominator	169,-
Kabel RF Uniwersalny	89,-
Karta Pamięci(oryg.)	109,-
Karta Pamięci x24	199,-
Kierownica +pedały (PAL)	309,-
Kontroler Analog-Cyfr.Barracuda	139,-
Kontroler Control Station	69,-
Kontroler PSX (oryginalny)	129,-
Mysz PSX (oryginalna)	149,-
Adidas Power Soccer 2 PLi	239,-
Bedlam	209,-
Broken Sword 2 PLi	199,-
Bushido Blade PLi	199,-
C&C Red Alert (wer. ang.)	229,-
City of Lost Children PLi	219,-
Crash Bandicoot 2 PLi	219,-

CRASH BANDICOOT 2 Druga część wspaniałej zręcznościówki, jeszcze lepsza animacja, grafika, nowe postacie i nowe sposoby poruszania się (PLi). 219,-

PERSEY DEVIL Najnowsza gra zręcznościowo-przygodowa w pełnym 3D. Godny następca świetnego CROCA (PLi). 219,-

C&C RED ALERT Kultowa strategia RTS 2CD wer.ang.

Colony Wars PLi	229,-
Cool Boarders 2 PLi	199,-
Critical Depth	209,-
CROC	209,-
Dark Omen	zadzwoń !
Diablo	zadzwoń !
Discworld 2 PLi	229,-
Duke Nukem 3D	229,-
Dynasty Warriors PLi	229,-
Fantastic Four PLi	229,-
Fifa'98 Road to World Cup (wer.ang.)	209,-
Fighting Force PLi	219,-
Final Fantasy VII (3CD) PLi	219,-
Formula 1'97 PLi	239,-
Hercules (ver. ang.)PLi	199,-
G-Police PLi	229,-
Jersey Devil PLi	219,-
Judge Dredd PLi	219,-
Lost World: Jurassic Park 2	209,-
Maximum Force (działa z pistoletem)	229,-
MDK PLi	219,-

RIVEN - THE SEQUEL TO MYST przygodówka z piękną surrealistyczną grafiką okraszoną wieloma zapierającymi dech animacjami. Zapewni Ci zajęcie na naprawdę długi czas - aż 5 płyt CD! 249,-

NIGHTMARE CREATURES Połączenie Tomb Raider i gier typu Quake. Mroczny klimat, doskonała grafika. Hit! 209,-

Mechwarrior 2 (wer. ang.)	169,-
Mortal Kombat Mythologies-Subzero	229,-

TOMB RAIDER 2 Jedna z najbardziej oczekiwanych gier 1997 roku. Druga część przygód Lary Croft. Nowe scenerie, nowe sposoby przemieszczania się, jeszcze doskonalsza szata graficzna (wersja angielska) 219,-

SKULLMONKEYS Platformowo-zręcznościowa wersja słynnego Neverhooda. Rewelacyjna grafika, super grywalność 229,-

Moto Racer	209,-
NBA Live'98 (wer.ang.)	209,-
NHL'98	209,-
NHL Breakaway'98 PLi	209,-
NHL Face Off'97 PLi	189,-
Nightmare Creatures PLi	209,-
Nuclear Strike (wer. ang.)	209,-
Overboard PLi	219,-
Parappa the Rapper PLi	229,-
Rage Racer PLi	209,-
Riven 5CD PLi	249,-
Rosco McQueen PLi	199,-
Samurai Showdown III PLi	209,-
Sentient PLi	209,-
Shadow Master PLi	239,-
Skullmonkeys	219,-
Steel Reign	199,-
Tekken 2 (PLi)	229,-
Test Drive 4	219,-
Time Crisis + G-con PLi	359,-
Tomb Raider 2 (wer. ang.) PLi	229,-
Trash it !	209,-
Transport Tycoon PLi	219,-
Warcraft 2	209,-
Z	209,-

NISKA CENA

Actua Soccer PLi	109,-
Adidas Power Soccer PLi	109,-
Air Combat PLi	109,-

ADIDAS POWER SOCCER Jedna z lepszych edycji piłki nożnej na Playstation (PLi) 109,-

DIE HARD TRILOGY 3 gry w jednej: strzelanina, zręcznościówka, pościgi samochodowe na podstawie filmów z Brucem Willisem 129,-

CRASH BANDICOOT Najpopularniejsza zręcznościówka na Playstation, jeżeli jeszcze jej nie masz to nadarza się teraz super okazja ! (PLi) 109,-

Alien Trilogy PLi	109,-
Battle Arena ToShinDen	109,-
BattleStations	89,-
Blam! Machinehead	99,-
Blast Chamber	99,-
Bust A Move 2 PLi	109,-
Casper	109,-
Crash Bandicoot PLi	109,-
Crusader No Remorse	109,-
Cyberia	109,-
Darklight Conflict	109,-
Destruction Derby 2 PLi	109,-
Die Hard Trilogy	129,-
Independence Day	109,-
Little big Adventure	109,-
Loaded PLi	109,-
Overblood (wer. ang.)	109,-
Perfect Weapon	109,-
Porsche Challenge PLi	109,-

DESTRUCTION DERBY 2 Wolna amerykańska na torach samochodowych (PLi)

PORSCHE Challenge Jedna z najbardziej realistycznych wyścigów na rynku. Samochody marki Porsche. Bardzo ładna grafika. 109,-

RIDGE RACER REVOLUTION Druga część zręcznościowych wyścigów firmy NAMCO. Nowe trasy samochody, dodatkowe opcje. 109,-

Ridge Racer Revolution PLi	109,-
Road Rash	109,-
Rayman	109,-
Tekken PLi	109,-
True Pinball	109,-
Wipeout 2097 PLi	109,-
Worms PLi	109,-

WIPEOUT 2097 To już druga część superszybkich wyścigów poduszkowców z doskonałą ścieżką dźwiękową w stylu techno (PLi) 109,-

RAYMAN Wspaniała, kolorowa platformówka - super przeżycie na wszystkie platformy sprzętowe 109,-

CD-ROM

688 Hunter Killer	150,-
Abe's Oddysee	155,-
Ace Ventura PL	129,-
Age of Empires	249,-
Albion	138,-
Andretti Racing	155,-
Assassin 2015	139,-
Atlantis the Lost Tales	159,-
Battlecruiser 3000AD	134,-
Blade Runner	169,-
Broken Sword 2 PL	159,-
Cave Wars	119,-
Chessmaster 5500	145,-

AGE OF EMPIRES Zbuduj swoje własne imperium i rządź nim. Jedna z najlepszych strategii czasu rzeczywistego jakie się ostatnio ukazały na rynku 249,-

A BRIDGE TOO FAR Kolejna część Close Combat. Strategia z okresu 2 wojny światowej, najwyższe noty w prasie komp. 249,-

Close Combat 2: Bridge Too Far	249,-
C&C Counterstrike	89,-
Conquest Earth	159,-
Course of Monkey Island	199,-
D	155,-
Dark Colony	145,-
Dark Colony - misje	89,-
Dark Earth	159,-
Deeper Dungeons PL(dod. do D.K.)	79,-
Dungeon Keeper PL	109,-
Eraser Tournabout	159,-
Excalibur 2555AD	145,-
F22 Air Dominance Fighter	189,-
Fighting Force	149,-
Final Liberation	149,-
Flight Simulator'98	279,-
Flight Unlimited 2	169,-

FIFA'98 ROAD TO W.C. Najnowsza wersja słynnej piłki nożnej, poprawiona grafika i animacja (opc. 3DFX) 155,-

FLIGHT UNLIMITED II Symulator który wyznacza nowy standard w pojęciu nawet Flight Simulator'98 169,-

FIGHTING FORCE Wreszcie ukazała się w sprzedaży PC-towa wersja tej efektownej bijatyki. Proponujemy ją po bardzo atrakcyjnej cenie ! 149,-

Fifa'98 Road to World Cup	155,-
Formula 1 (3DFX)	199,-
Guts'n'Garters	145,-
Harvester	160,-
Hellfire	79,-
Hexen II	159,-
Heroes of Might&Magic 2 PL	155,-
Ignition	119,-
Independence Day	145,-
International Rally Champioship	145,-
Jedi Knight	199,-
K.K.N.D. Xtreme	159,-
Kick Off'98 PL	145,-
Kontrofensywa PL	135,-
Krazy Ivan	138,-
Książę i Tchórz PL	129,-
Lands of Lore 2	179,-
Last Dynasty	145,-
Little Big Adventure 2	150,-
Longbow 2	159,-
Master of Orion 2	145,-

GRAND THEFT AUTO Niekonwencjonalna gra zręcznościowo-przygodowa, w niektórych krajach ocenzurowana lub wycofana ze sprzedaży ze względu na tematykę. Jesteś członkiem gangu, gangsterem i złodziejem samochodów. Twoim zadaniem jest wykonywanie poleceń szefa na i rywalizacja z innymi bandytami. POLSKA WERSJA JĘZYKOWA !

HEROES OF M&M 2 Znów w sprzedaży Rozdarty okrutną wojną świat fantasy, w kulturowej strategii. Wersja polska - angielska 155,-

Megaslayer	149,-
Mortal Kombat Trilogy	149,-
Moto Racer	145,-
Myth the Fallen Lords	155,-
NBA Live'98	155,-
NHL'98	155,-
Need for Speed 2 Special Edition	159,-

KSIĄŻĘ I TCHÓRZ Piękna przygodówka nawiązująca do takich, znakomitych przebojów jak Monkey Island czy Broken Sword. Chyba najlepsza polska gra z tej kategorii!

STARCRAFT Następca bestsellerowego Warcrafta 2. Tym razem akcja strategii przeniesiona poza naszą planetę. Hit-Dobra Cena 149,-

Orion Burger	145,-
Quake II	159,-
Panzer General 2	139,-
Postal	134,-
Psychic Dedective	135,-
Red Alert Collector's Edition	179,-
Resident Evil	179,-
Riot	138,-
S.C.A.R.A.B.	145,-
Sid Meier's Gettysburg	159,-
Star General	145,-
Starcraft	149,-

TOTAL RACING Super zestaw dla wszystkich miłośników wyścigów i rajdów samochodowych. Trzy gry za cenę jednej: Destruction Derby, Rally Chem. Screamer2 149,-

TOTAL HEAVEN Drugi przebojowych zestawów. Tym razem najlepsze gry ze strategów: Settlers 2, Cywilizacja 2 (po polsku) oraz słynne Sim City 2000 159,-

Streets of Sim City	149,-
Theme Hospital	145,-
TOCA Touring Car Championship	169,-
Tomb Raider 2	155,-
Total Anihilaton	155,-
Tot.Heaven(Civ2PL,Settl.2,S.C.2000)	159,-
Tot.Racing(D.Derby,Rally,Screamer2)	149,-
Total Mania	135,-
Wages of War	139,-
Warlords III	155,-
Wet - The Sexy Empire	155,-
Wing Commander Prophecy	169,-
X-Com Apokalypse	159,-

OFERTA MIESIĄCA

CLASH 79,-

CLASH Fantastyczna strategia turowa nawiązująca klimatem do Warlords. 30 rodzajów wojsk, 2 odrębne kampanie, 30 niezależnych misji w 3 różnych scenariach. Animowane filmy 3D i piękna grafika SVGA i wszystko w języku polskim!

NISKA CENA

3 Czaszki Tollekow PL	59,-
A-10 Cuba	49,-
Alien Trilogy	79,-
Angel Devoid (4 CD)	39,-
ATF Gold	89,-

A10 CUBA Realistyczny symulator amerykańskiego samolotu wspomagania pola walki A10 Warthog. 16 misji, zaawansowana sztuczna inteligencja, gra w sieci przez modem 49,-

BEASTS & BUMPKINS Strategia czasu rzeczywistego. Zbuduj własne osadę a potem dbaj i walcz o nią. Piękna grafika, rolników i kobiet. 59,-

COMMAND & CONQUER Najsłynniejsza strategia, jeżeli do tej pory jej nie kupiłeś teraz masz okazję zrobić to o wiele TANIEJ ! 89,-

Beasts & Bumpkins	150,- 59,-
Command & Conquer	89,-
Die Hard Trilogy	89,-
Down in the Dumps	69,-
Dragon Lore 2	69,-
Earth 2140 PL	39,95,-
Ecstatica	49,-
Fire Fight	49,-
Jack Orlando PL	39,95,-
K.K.N.D.	89,- 49,-
Katharsis (2CD) PL	59,- 39,-
Killing Time	59,- 49,-
Last Rites	59,-
Lew Leon PL	49,-
Monte Carlo Intimate	79,-

JACK ORLANDO Przygodówka utrzymana w klimacie Ameryki lat trzydziestych. Ładna, rysunkowa grafika SVGA, POLSKA WERSJA JĘZYKOWA 39,95

EARTH 2140 Polska strategia czasu rzeczywistego szczegółowa grafika, bardzo dobra grywalność i niska cena ! 39,95

K.K.N.D. Strategia czasu rzeczywistego w stylu Red Alert. Dopracowana grafika SVGA, grywalność to gry. Teraz jeszcze taniej! 49,-

Olympic Soccer	49,-
Piranha	39,-
Privateer 2:The Darkening	49,-
Rise of the Robots	39,-
Smocze Opowieści PL	49,-
Starfighter 3000	39,-
Syndicate Wars	79,- 49,-
Theme Park	39,-

KATHARSIS Superkolorowa (65 tys. kolorów), bardzo dopracowana graficznie, całkowicie polska szybka strzelanina na 2 płytach CD. Teraz dużo taniej ! 39,-

PRIVATEER 2 THE DARKENING Przygodowo-symulator kosmicznego. Rozbudowany system handlu, walki, 150 misji, grafika SVGA 49,-

SMOCZE HISTORIE Wreszcie gra pełna humoru przygodówka lokalizowana w bajkowej krainie. Polska wersja językowa. 49,-

Time Commando	49,-
Tomb Raider	99,-
Toonstruck	79,-
Tunnel B1	59,-
Under a Killing Moon (4DC)	79,-
US Navy Fighters'97	59,-
Wersal 1859 PL	99,-
Z.S.Gene Wars	29,-
Z.S.Little Big Adventure	29,-
Z.S.Magic Carpet	29,-
Z.S.Populus & Powermonger	29,-
Z.S.Privateer	29,-
Z.S.Space Hulk 2	29,-
Z.S.Wings of Glory	29,-

GENE WARS Strategia czasu rzeczywistego, walka z mutowanymi organizmami. 29,-

LITTLE BIG ADVENTURE Przygodówka w widoku izometrycznym. 29,-

POPULUS & POWERMONGER Dwie słynne gry strategiczne. Stwórz własne światy. 29,-

WINGS OF GLORY Jeden z niezłych symulatorów samolotów bojowych z okresu I wojny świat. 29,-

Wszystkie zamówione artykuły wysyłamy najpóźniej w ciągu 48 godzin. Czas dostarczenia przesyłki wynosi najczęściej 3-5 dni roboczych. Płatność następuje przy odbiorze przesyłki i jest równa wartości zamówionego towaru. NIE DOLICZAMY KOSZTÓW WYSYŁKI. Wszystkie konsole objęte są 12-miesięczną gwarancją i posiadają instrukcję w języku polskim. Oferta dotyczy do wyczerpania zapasów. Ceny zawierają VAT.

COMAT

GRY KOMPUTEROWE I TELEWIZYJNE

sklepy firmowe: ips lem mirage

OBSŁUGA KART PŁATNICZYCH **SPRZEDAŻ RATALNA**

Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II 00-024 Warszawa przejście podziemne paw.12 tel./fax.022 630 29 73 czynne: pon.-pt. 10-20 sob. 9-15

ul.Grochowska 290 03-841 W-wa tel. 022 8703259 pon.-pt.10-18 sob.10-15

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 4/98 (45)
rok szósty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Dominik Kost (Kayackash)

współpraca
Patrycja Wardzała, Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Michał Cegła (CeFeK), Piotr Stasiak (Piotres), Tycjan Bielecki (Slaughter), Rafał Szychowski (Szycha)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Natalia Nowak

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
PLAYSTATION MAGAZYN PL

Prenumerata krajowa (III kwartał '98)
Należność (3 x 3.99 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 czerwca 1998 r.)

Wstępniak



Ostatnio we wstępniakach pisałem przeważnie o redakcyjnych przepychankach – kto odszedł, kto doszedł i co to za jedni. Czas zerwać z tą tradycją, bo chwilowo skład redakcyjny skrystalizował się i nie ma mowy o rewolucji. Jedynie CeFek odstaje, bo totalnie zawalił szkołę i ma w domu szlaban. Stąd nieoczekiwane zawieszenie tak dobrze zapowiadającej się, autorskiej rubryki CeFka – „Wywłoki". Mamy nadzieję, że to stan przejściowy, a do wszystkich którym „Wywłoki" przypadły do gustu, mam prośbę. Piszcie do nas koniecznie z żądaniem o ich przywrócenie, bo inaczej tę rubrykę zwyczajnie trafi szlag. Ostatnio w redakcji da się zauważyć poruszenie, gdyż kto żyw, przygotowuje się do wyjazdu. Celem wyprawy ma być Poznań, ponieważ właśnie tam odbędzie się wielka impreza, a mianowicie Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych. My objęliśmy nad nią patronat prasowy, więc stawimy się w Poznaniu, a dokładnie w Studio Jack, 29 marca o godz. 12.00 całą ekipą wspomaganą chłopakami z PC Gamera i PlayStation Magazyn. Zapowiada się niezła zabawa, więc może i Ty wpadniesz? Zapraszamy – to nie jest prima aprilis! Innym ważnym wydarzeniem w redakcji jest „generalny remont" naszego CoverCD. Od początku praktycznie niezmienny w swym układzie, doczeka się wreszcie zasłużonego „remontu". Już wkrótce zyska nowe, atrakcyjne menu i wzbogaci się o materiały na nim zawarte, których różnorodność gwałtownie wzrośnie. Nie wiem czy nastąpi to już od najbliższego numeru, ale zewnętrznym objawem gruntownych zmian będzie atrakcyjna, kolorowa obwoluta na płytkę. Jeśli idzie o zawartość aktualnego numeru, to najlepiej ocenicie ją sami. My chcemy zwrócić Waszą uwagę na kilka, naszym zdaniem, najciekawszych pozycji. Gwoździem numeru jest oczywiście „Deathtrap Dungeon", recenzja gry zapowiadanej od przeszło trzech lat, której opis zamieszczamy jako pierwsi w Polsce. Gra ujrzała światło dzienne objawiając się jako skrzyżowanie idei „Tomb Raidera" z RPG. Akcelerator graficzny sprawdza się tu, jak nigdzie indziej. Jeśli dotychczasowe produkcje nie przekonały Cię do jego zakupu, zrób to teraz. Nową przygodówka „Black Dahlia" tchnęła życiem w skostniały już nieco gatunek. Warto się z nią zapoznać! W numerze przebijają echa odchodzącej już zimy i sportowych zmagań w Nagano. Na polu gier sportowych, konsole oczywiście rządzą. Natomiast z zapomnianego do niedawna „gatunku" - gry polskie - w tym numerze znalazły się, aż trzy, nie licząc jednej w „Zapowiedziach". Polecamy również gorąco artykuł o kontynuacji strategii wszech czasów, a mianowicie „Alpha Centauri" Sida Maiera. Aha, na koniec wszystkim naszym Czytelnikom życzymy smacznego jajka, mokrego dyngusa, to wcale nie jest prima aprilis! ***Marek Suchocki***

w toku

porady



przedstawiamy

Sid Meier's
Alpha Centauri
czytaj str. 18
Na tę grę na pewno warto czekać!

recenzje

DEATHTRAP Dungeon

Okres zimowy powoli przechodzi do historii (co najwyżej tej tragikomicznej), wokoło iście wiosenna aura, która wyraźnie świadczy o tym, że królestwo Frau Zimy właśnie przeszło do defensywy. Możecie więc spróbować między kolejnymi spacerami ze swoją lubą przejrzeć nasz najnowszy cedek. Tym razem będziemy mogli bliżej przyjrzeć się najnowszemu wcieleniu „Deadlocka" (z cyferką 2), miłośnicy NBA uraczeni zostaną aż dwiema grami o „koszernej" treści. A Cefkopodobni dostaną kręćka pod niebem Korei („F/A-18 Korea"). Jaaadziem!



CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Marcin Marzęcki. Dyżuruje on poniedziałku do czwartku w godzinach 11–15, pod numerem telefonu (0-22) 815-42-20.

Warhammer: Dark Omen

Electronic Arts
P100, 16 MB RAM, Win 95

Miłośnicy Warhammera otrzymują następny kawałek stuffu. Po raz kolejny głowy orków potoczą się po klepisku. Jeśli jeszcze nie zacząłeś przyglądać się warhammerowskiej serii EA, to najwyższy czas!





Ultimate Race Pro

Microprose
P133, 16 MB RAM, Win 95, (3Dfx zalecany)

Microprose powoli zaczyna odsadzać konkurencję swoimi kolejnymi produkcjami z gatunku „wyścigówek". Jak widać nie tylko strategiczne talenty znalazły swe miejsce w szeregach jednego z najlepszych zespołów programistów. Grać!

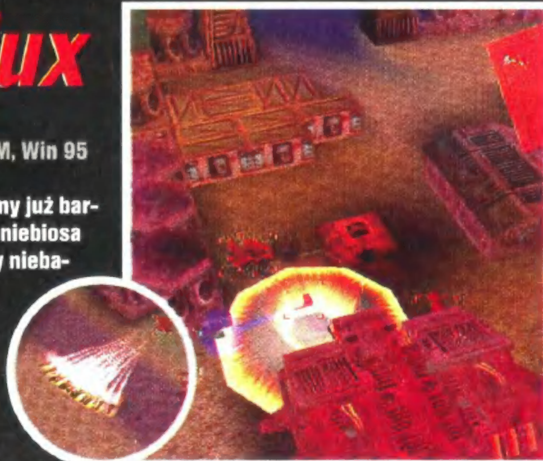




Reflux

Metropolis
P100, 16 MB RAM, Win 95

Na tę grę czekamy już bardzo długo. Może niebiosa sprawią, że ujrzy niebawem światło dzienne. U nas zobaczycie wczesny preview najnowszego dziełka Metropolis.



Earth 2140

TopWare
P90, 8 MB RAM

Matka Ziemia znowu potrzebuje Twojej pomocy (który to już zresztą raz!). Nie pozostanie Ci nic innego, jak... Do boju, weteranie! A jeśli zechcesz to odpalić, czeka Cię przegranie na Twojego twardziela i zdjęcie atrybutu „tylko do odczytu", nie zapomnij o tym!





Deadlock 2: Shrine Wars

Electronic Arts
P90, 16 MB RAM, Win 95

Jeśli myśleliście, że ostatnia konfrontacja z obcymi rasami skończyła się dominacją naszych ziomków, to byliście w błędzie. Trzeba będzie odkurzyć nasz postrzelany pancerzyk, przetrzeć gogle i dokładniej przewertować podręcznik od ekonomii (tylko nie socjalistycznej!)



NBA Live 98

Electronic Arts
P100, 16 MB RAM, Win 95

A nie mówiłem? Tym razem zaatakował Electronic Arts. Ich wydanie NBA powinno bardzo przypaść Wam do gustu. Świetna grafika, doskonała oprawa muzyczna, to niezaprzeczalne plusy tej wersji najsławniejszej ligi świata.

NBA 98 Action

SEGA
P100, 16 MB RAM, Win 95

W zasadzie wydawać by się mogło, że „soccery rządzą!". Nie do końca jednak! Ten i następny tytuł wyraźnie świadczy o tym, że czarnoskórzy herosi parkietu (i nie chodzi tutaj o konkursy tańca) świetnie czują się również w multimedialnym wydaniu.



EarthSiege 3

Sierra
P90, 16 MB RAM, Win 95/NT

Chociaż era transformers dawno się skończyła, to ich wirtualne pociotki nadal potrafią nas czymś nowym zaskoczyć. Wystarczy wskoczyć do kabiny pilotażu i zacząć siać totalną eksterminację we wspaniałym wymiarze 3D.

Oraz inne dema:

- *Actua Golf 2*
- *F/A-18 Korea*
- *Quest of Holy Grail*
- *Plane Crazy*
- *Shadow Master*
- *Powerboat Racing*

nowości

Oto na bliskim horyzoncie pojawiaja się seria gier, na które zapewne wielu z Was z utęsknieniem będzie czekała. Jedną z nich jest gra polskiej firmy Avalon „Reah". Życzymy jej samych sukcesów.

ze świata

• **DreamWorks jest właśnie w fazie tworzenia platformowej bijatyki zatytułowanej „T'ai-Fu". Nowa gierka ma być wydana na PlayStation i, jak zapowiadają twórcy, jej engine będzie oparty na „The Lost World", dzięki czemu główna postać będzie poruszała się w pełnym 3D. Gra jest produkowana pod bezpośrednią kontrolą Lylego Halla, czyli projektanta „Gexa". Produkt ten ma się ukazać mniej więcej pod koniec bieżącego roku.**

• **Sega jest zamieszana w produkcję nowej bijatyki - „Fighting Viper 2". Jak na razie zaprezentowano dość ogólnie dwie postaci, które wystąpią w tej gierce i możemy Was zapewnić, że wyglądają całkiem dobrze. Gra będzie tworzona w oparciu o technikę Model 3, tą samą, której użyto w „Virtua Fighter 3".**

• **„Gauntlet" powraca! Tym razem w wersji 3D, tworzonej przez Atari. Gierka ta zaoferuje nam cztery postacie: elfa, wojownika, czarodzieja oraz tzw. walkyrię. Swoim charakterem nowy „Gauntlet" będzie bardzo mocno przypominał pierwowzór, jednak znajdzie się w nim także nowinka. Otóż autorzy postanowili dodać bossów, co wymusi zmianę taktyki rozgrywki. Całość będzie zaprezentowana w rzucie izometrycznym, jednak trwają prace nad realizacją innych widoków. Nowego „Gauntleta" należy się spodziewać na Boże Narodzenie bieżącego roku.**

Reah

Avalon • PC



Już niebawem w spragnione przygodówek łapska graczy dostanie się najnowsza polska superprodukcja firmy L.K. Avlon – gra „Reah". Według producenta ma być to poważna konkurencja dla takich produkcji „Riven" czy „Zork: Grand Inquisitor". Po screenach i zapowiedziach faktycznie można się spodziewać, że będzie to gra na światowym poziomie. O fabule jak dotąd wiadomo niewiele. Jednak z przecieków, które dotarły do naszej redakcji dowiedzieliśmy się, że tytułowa Reah to planeta, na której będziemy musieli zbadać losy tajemniczej kolonii badawczej. Będziemy poznawać mieszkańców planety, tajemniczych badaczy, a to wszystko po to, aby dowiedzieć się kto kieruje tym alternatywnym światem. Hmmm... Zapowiada się całkiem ciekawie... W grze będziemy poruszali się po pięknie wyrenderowanym świecie. Zresztą spójrzcie na screeny. Po moich dogłębnych oględzinach stwierdziłem, że grafika i renderingi z tak wielką liczbą szczegółów widziałem dotychczas w tylko jednej grze – „Riven". Jednak w „Reah" ma być bardzo dużo pięknych animacji, a świat w przeciwieństwie do „Riven" będzie naprawdę żył. I tak np. w falującej, ślicznej, błękitnej wodzie odbijać się będą promienie słoneczne, tworząc w ten sposób piękną iluzję rzeczywistego świata. Ponadto w każdym momencie będziemy mogli wykonać dowolny obrót, nawet o pełne 360 stopni! W programie nie będzie renderowanych postaci. Będą za to prawdziwi, zawodowi aktorzy doskonale wkomponowani w lokacje za pomocą techniki blue-box. A dźwięk i muzyka? Do współpracy twórcy programu zaprosili zawodowych muzyków ze sceny techno, a są to zespoły: Dading Colours, Mesmerisa, Gagarin 108. Na kompakcie z trailerem gry, który dostaliśmy, była również owa muzyka. Muszę przyznać, że została wykonana naprawdę profesjonalnie. Podobno ma także ukazać się oddzielna płyta z soundtrackiem, która będzie sprzedawana w sklepach muzycznych oraz wideoklip promujący płytę i grę. Co do zagadek, to autorzy informują, że w grze nie będzie żadnych nielogicznych posunięć. Każda zagadka ma być zrozumiała i co najważniejsze – logiczna. To samo tyczy się przedmiotów, używanych w grze. Ich łączenie i używanie ma być również w pełni uzasadnione i dopracowane. Program wydany będzie aż w 7 wersjach językowych: polska, angielska, niemiecka, francuska, holenderska, włoska i hiszpańska. Na koniec jeszcze jedna bardzo ważna informacja. Gra, zarówno w Polsce jak i na zachodzie zostanie wydana również w wersji DVD! Oczywiście będzie również dostępna wersja na zwykłych kompaktach (a będzie ich aż 6). „Reah" ma się ukazać w kwietniu 98 roku, czyli praktycznie na dniach! Z zapowiedzi autorów wynika, że będziemy mieli do czynienia ze światową produkcją. Trzeba jednak pamiętać o jednym – to tylko zapowiedzi. ■



Dystrybucja: **IPS/Licomp**
Premiera: **Już jest**

The X-Files

Fox Interactive • PC

Ponoć publika lubi się bać. Doskonale o tym wiedzieli ktorzy pokroju Kaloffa czy reżyserzy tacy jak Hitchcook. Nowa era dodała do naszego panteonu spotkania trzeciego stopnia,a co za tym idzie... serial „X-Files". I jak głoszą zapowiedzi z FOXa, na telewizorni to się nie skończy. Zaledwie kilkanaście miesięcy temu ktoś wpadł na pomysł aby spróbować wcisnąć największą obsesję stulecia w telewizyjne ciuszki, gdy nasi wspaniali spece od marketingu stwierdzili że złym rozwiązaniem byłoby pozostawienie rynku softwarowego w spokoju. Od słów do czynów... Niebawem każdy z nas bedzie mógł się wcielić w postać agenta...nie, prosiaczki, nie Muldera, ale... Craiga Willmore'a. Mimo że to nazwisko nic Wam nie mówi, możemy Was uspokoić. To po prostu kolejny pomagier śmiertelnego duetu. Właśnie to jego źle skrojony garnitur wrzucicie na swe plecy. Towarzyszyć on będzie naszym herosom w rozwiązywaniu kolejnej zakręconej sprawy. czeka na Was ponad 30 lokacji, zupełnie rewolucyjny engine i pełna wstawek FMV fabułka. Co do tego że spotkamy zielonych z Marsa, nikt nie powinien mieć wątpliwości. ■



Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Lato**

Tomb Raider 1½

Eidos • PC



Nasi eidosowscy przyjaciele nie zasypują gruszek w popiele (jeszcze trochę i wieszczami zostaniemy). Oto na czasie wyskoczy nam (niczym kaktus na dłoni)... Tomb Raider I! To nie pomyłka. Wielki powrót Lary w nowej ofercie Eidos. Tym razem nasi wspaniali twórcy pozwolą nam przebyć cztery nowe levele. Dodane one zostały do krążka z oryginalną grą i będą sprzedawane w nowej ofercie Eidos. Co znajdziemy nowego? Tym razem Lara powróci do Atlantydy i będzie musiała zniszczyć Obcych nim ci zdążą rozejść się jak zaraza po całej planecie. Ten poziom, to prawdziwe wyzwanie nawet dla wielkich mistrzów „Tomb Raidera". Zaś inny level – The Shadow of the Cat pozwoli nam rozruszać nasze szare komórki i stoczyć iście sfinksowy bój ze statuą Kota. Jakkolwiek dziwnie by to zabrzmiało. Dobra informacja na koniec. Gra ukaże się w nowej serii Eidosa „The Premier Collection" i w związku z tym będzie sprzedawana po obniżonej cenie. ■

Dystrybucja: **Mirage**
Premiera: **Kwiecień**

Comanche Gold

NovaLogic • PC

Era wszelkiej maści „goldów" trwa nieprzerwanie, a zapoczątkował ją chyba wszystkim znany „Flying Corps". Teraz jednak będziemy mogli zasiąść za sterami najpopularniejszego (obok Apache – rzecz jasna), helikoptera bojowego świata. Nova Logic, prawdziwi eksperci w tym symulatorowym światku właśnie upichcili kolejne wcielenie swego sztandarowego produktu. Dodano nam ponoć superinteligentnego wingmana, załatwiono rozgrywkę w sieci (m.in. via nowaworld.net) oraz... oczywiście full nowych animacji, obrazków i tego typu rzeczy. Ponad 40 misji umieszczone w



czterech kampaniach (plus jedna bonusowo) okraszone wszystkim co świszczy i pojękuje i wybucha... Oto co będzie nam zajmować procesor. ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Kwiecień**

Lara w Polsce!

Uwaga wielbiciele Lary! Dzięki staraniom firmy Mirage (polskiego dystrybutora „Tomb Raidera"), będziemy gościć w Polsce prawdziwą Larę Croft! Planowany jest specjalny wieczór w jednym z warszawskich klubów, podczas którego odbędą się m.in. różne konkursy. Na razie nie znamy konkretów, wiadomo jednak, że przyjazd tombraiderki planowany jest na przełom kwietnia i maja. Najświeższe dane możecie znaleźć na stronie www.mirage.com.pl ■

LISTA PRZEBOJÓW GIER KOMPUTEROWYCH I EMPIKU



Przeboje Gier:
1. Quake 2
2. Tomb Raider 2
3. FIFA 98
4. NBA Live 98
5. Blade Runner
6. Hexen 2
7. Jedi Knight
8. Myth
9. NFS 2 SE
10. Flying Corps Gold

Zwycięzcy:
1. Michał Karlikowski
ul.Połowniaka 15/14
25-645 Kielce
2. Łukasz Szymczak
ul.Pomorska 21a/33
80-333 Gdańsk
3. Grzegorz Mączyński
ul.Canaletta 5
51-650 Wrocław
4. Mirosław Kaszewski
ul.Armii Krajowej 14/3
15-661 Białystok

Przeboje EMPIKU:
1. Jack Orlando
2. Wing Commander 4
3. Atlantis
4. Blade Runner
5. Rayman Designer
6. Earth 2140
7. Diablo
8. Lew Leon 2 edycja
9. Constructor
10. Theme Hospital

GŁOSUJCIE NA TRZY TYTUŁY!
Wszystkie kartki wzmą udział w losowaniu gier z czołówki list.
Czekamy na wasze głosy do 10-go każdego miesiąca.
Piszcie na adres: CGS al.Marsa 6
04-202 Warszawa

w toku

W bieżącym numerze GK, w dziale „W toku" znajdziecie sporo bardzo ciekawych tytułów z różnych gatunków (m.in. strategia, symulacje oraz rolpleje). Zapraszamy do czytania, życząc jednocześnie miłej lektury!

Platforma: **PC**
Wydawca: **Microsoft**
Producent: **Ensemble Studios**
Premiera: **IV Kwartał**

Age Of Empires 2

Zaledwie zaczęliśmy dobrze poznawać zasady rządzące świetną „Age Of Empires", jak dotarła dotarła do nas wieść iż microsofciaki postanowili kontynuować ten świetny pomysł (a przy okazji zarobić jeszcze trochę kasy). Bruce Shelly (ojciec chrzestny całego projektu) postanowił posłuchać głosu ludu (czyli nas, brudnych plebejuszy) i wprowadził do gry kilkanaście ciekawych innowacji.



Wielu naszych recenzentów sarkało na zbytnie uproszczenia, jakie wprowadzono w strukturze ekonomiczno-gospodarczej, według słów pana Shelly, właśnie to okazało się największym mankamentem skądinąd świetnej gry i w nowym wcieleniu nie powinno być już więcej utyskiwań na ten problem. Ponoć wreszcie doceniono iście pańszczyźnianą rolę tzw. mas i nasi chłopi nareszcie zaczną naprawdę w sposób znaczący oddziaływać na całą gospodarkę. Zarzucono także stosowanie kopalni złota, tak więc gospodarka będzie musiała się obyć bez tego, napędzającego koniunkturę materiału. Wzrosnąć ma znaczenie poszczególnych minerałów, w zależności od epoki, np. żelazo będzie miało największą wartość między powstaniem imperium rzymskiego a odkryciem Nowego Świata. Znaczące zmiany szykują się także w oprawie graficznej. Nasze budowle zaczną jeszcze bardziej przypominać sadyby ludzkie z poszczególnych epok, a ich szczegółowość powinna usatysfakcjonować nawet najbardziej zagorzałych zwolenników pietyzmu w architekturze. Zesztą i środowisko naturalne, otaczające nasze osady, powinno także ulec kosmetycznym zmianom, pozwalającym jeszcze bardziej cieszyć się jego zmiennością w ciągu roku (miłośnicy morskich wojaży także znajdą tutaj dla siebie miłe oku zmiany – choćby odbijające się od morskiej toni sylwetki ich okrętów). Takich innowacji jest więcej i osobiście przekonacie się o ich istnieniu już niedługo, bowiem premiera „Age Of Empires 2" planowana jest na czwarty kwartał tego roku. ***Jagd52&Suicide***





Nowe szaty króla powinny być wyjątkowo atrakcyjne, ale cena, jaką przyjdzie nam za to zapłacić, może być wysoka.





Platforma: **PSX**
Wydawca: **Psygnosis**
Producent: **Psygnosis**
Premiera: **IV Kwartał**

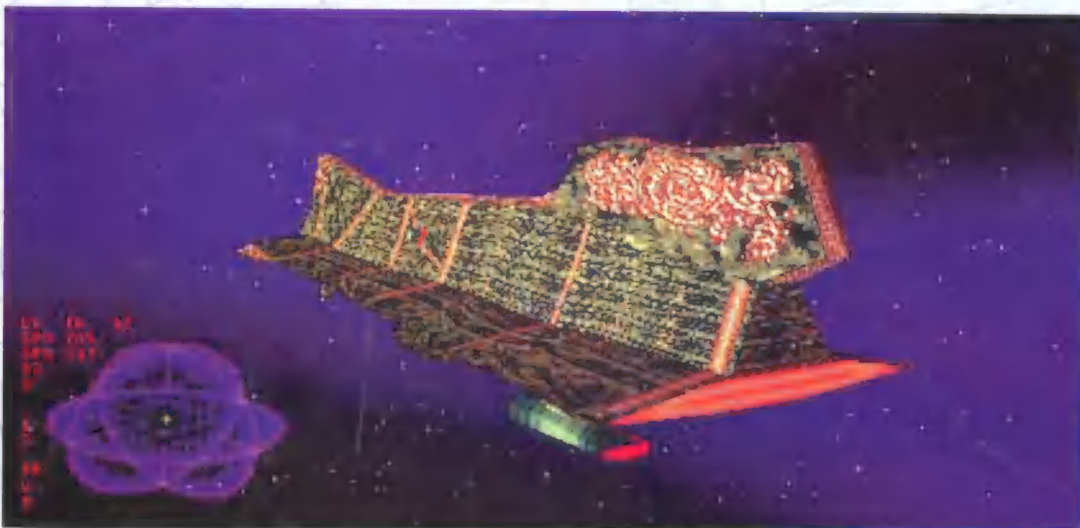
Colony Wars 2

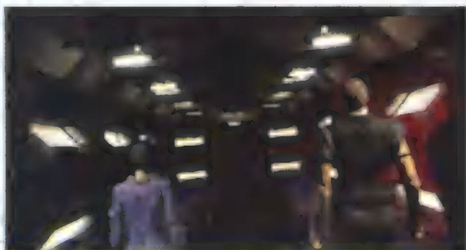
Jeszcze więcej czadu! Tym jednym zdaniem można zdefiniować następcę psygnosisowego „Colony Wars". Będzie on najprawdopodobniej nosił tytuł „Colony Wars 2: Vendetta" (na razie to tylko nazwa robocza).



Kolonialna wojna (tłumaczenie dla miłośników zeszłego systemu, w którym każdy inny system oparty był na czarnych kolonistach... czyli robotnikach) w swoim nowym wcieleniu powinna nas zaskoczyć totalną dopałką tego wszystkiego co pokazano nam poprzednio. Przede wszystkim postawiono na lepsze dopracowanie fabułki, teraz będziemy mieli aż sześć zupełnie różnych zakończeń gry. Do tego dorzucono dziewiętnaście nowych leveli (jeśli tak nazwać można kolejne historyjki, w których będziemy musieli się odnaleźć) i do wyboru cztery typy nowych statków. Zmiany w ich budowie mają polegać na udostępnieniu graczowi możliwości modyfikowania ich zdolności: manewrowych, siły tarcz osłaniających poszycie oraz zamontowanego w lukach uzbrojenia. Oprócz tego możliwe będzie zmienianie takich drobnostek jak choćby kształt statku czy kolor jego ikony. No i rzecz jasna do modyfikacji pozostaną także inne części okrętu (od siłowni, modułów dopalających ciąg, zwiększających możliwości stanowisk obronnych do najprzeróżniejszych szczegółików świadczących o tym, że goście z Psygnosis poważnie podeszli do jednej z najważniejszych części gry. Sama akcja gry zaczyna się blisko sto lat później od czasu gdy udało nam się zapuścić na naszych maszynach pierwszą część gry. Zadania stojące przed nami są wciąż takie same. A wszystko to w graficznie poprawionej scenerii, do której od niechcenia spece z Psygnosis dorzucili około siedemdziesięciu pięciu nowych obiektów (budowle, statki, etc.). No, a jeśli lubicie statystykę to możemy tylko powiedzieć iż traficie tutaj na dwadzieścia sześć sekwencji FMV, znajdziecie blisko 22 typy nowej broni, pięć układów planetarnych i... wspaniałą oprawę muzyczną - soundtracki są po prostu powalające. ***Jagd52&Suicide***

Akcja gry zaczyna się blisko sto lat później od czasu gdy udało nam się zapuścić na naszych maszynach pierwszą część gry. Zadania stojące przed nami są wciąż takie same. A wszystko to w graficznie poprawionej scenerii...







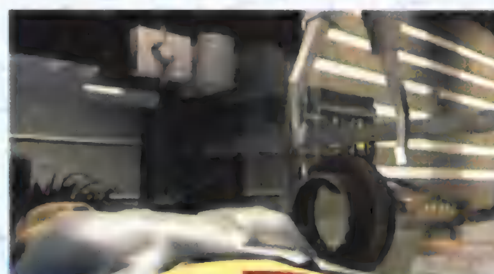
Platforma: **PSX, PC, SAT**
Wydawca: **Electronic Arts**
Producent: **Fox Interactive**
Premiera: **II Kwartał**

Alien Resurrection

Chyba wszyscy znają alienowskie wcielenia niejakiej pani S.W. Nie? No to właśnie dla nich mamy najnowsze dziełko ze stajni Fox Interactive. Właśnie teraz nasi kochani producenci dopieszczają ostatnie szczegóły w tym iście epickim dziele.

Gra bardzo mocno bazuje na filmie, tak więc fani rozwrzeszczanych i rozbebeszanych humanoidów walczacych z kolejną inwazją z przestrzeni powinni być usatysfakcjonowani. Sama giera to typowa rozwalanka z elementami gry przygodowej. Taką konwencję przyjęto po sukcesie „Alien vs Predator" i „Alien Trilogy". Mimo niewątpliwych zalet wynikających z konwencji ogólnego mordobicia, autorzy postanowili nam uprzykrzyć życie, wyznaczając kilka zadań naszym półkulom (mózgowym, panowie, mózgowym). Wszyscy powinni być zadowoleni z tego, iż kolejne przygody na pokładzie Aurigi odbędziemy w tak nam znanej oprawie 3D. To właśnie ona będzie tworzyć klimat całej zabawy i należy tylko prosić miłosiernego stwórcę, by była ona na odpowiednim poziomie (choć sądząc z dotychczasowych dokonań dżentelmenów z Fox, powinniśmy być o to spokojni). Naszym zadaniem bedzie oczywiście dopomóc Doktor Wren w bezpiecznym powrocie z piekielnego statku na spokojną staruszkę Ziemię. Rzecz jasna nie będzie to łatwe. Przed nami trzynaście krwawych leveli, w których najczęściej zamiast finezyjnego skalpela będziemy musieli używać czegoś znacznie bardziej śmiercionośnego, aby wywalczyć nasz powrót w jednym kawałku (dodajmy-żywym!). I na tym nie koniec. Każdy z leveli ma zamknąć się nie tylko kompletem wybebeszonych przeciwników, ale i także zrealizowaniem specyficznych zadań, jakie zleca nam pokładowy komputer. Do naszej dyspozycji oddano całkiem pokaźny repertuar śmiercionośnych zabawek, gotowych posłać do kosmicznej otchłani nawet kompanię Space Guardi. Uch! A wszystko to okraszone świetnymi wstawkami wideo i pokaźną kolekcją animacji. Tylko... na jakim to pójdzie sprzęcie? Era akceleratorów brutalnie dobija się do naszych portfeli...





Jagd52&Suicide

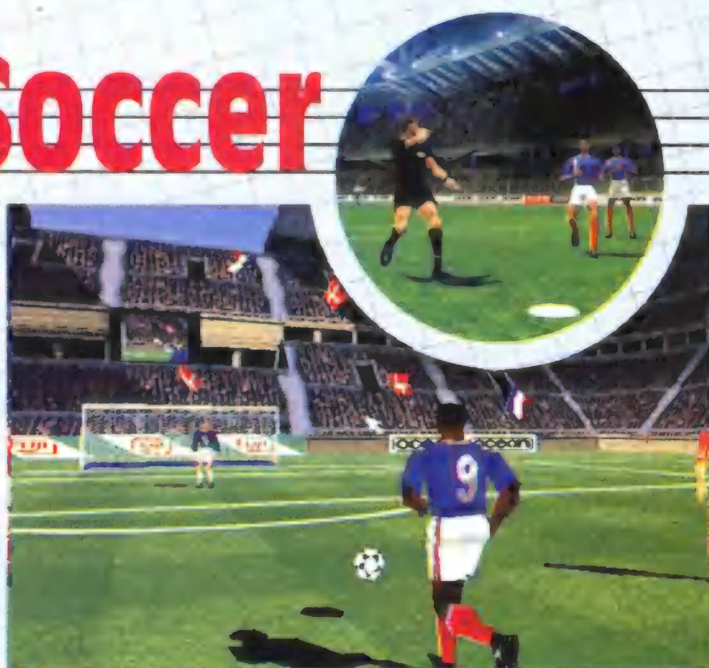
Obcy na fali. Na razie wznoszącej, a nowe części nie zapowiadają jej wyraźnego spadku. Też... na razie.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Infogrames UK**
Producent: **Power & Magic**
Premiera: **II Kwartał**

UEFA Soccer

Zabrał się Infogrames UK do tego solidnie, bo najpierw wykupił licencję od UEFA (Europejska Federacja Piłki Nożnej), a to oznacza zainwestowanie dużej kwoty.

W ten sposób uzyskał wiele praw, w tym najprzeróżnejsze gadżety, dzięki którym otoczka gry będzie wyglądała bardzo realistycznie, a także oficjalne składy 48 reprezentacji, jakie w tej chwili UEFA zrzesza. Programiści wymyślili nowy zaawansowany system Sztucznej Inteligencji (AI) nie spotykany dotąd w symulacjach piłki nożnej. Na ile jest dobry trudno w tej chwili ocenić, ale uwierzmy autorom, że jest naprawdę zaawansowany. Od strony graficznej gra prezentuje się całkiem nieźle. Trybuny żywo reagują na wydarzenia z boiska (np. niektórzy kibice trzymają flagi narodowe) bez względu na rodzaj pogody. Autorzy zapewniają o pełnym 3D niesamowicie wypieszczonym i przyspieszonym, a także o kilku trybach gry. Poza tym można będzie wybierać z puli 17 różnych stadionów (włączając w to płyty treningowe), a także nasycić swoje oko bardzo dużą liczbą animacji. Komentarze będą w pełni digitalizowane, co już w tej chwili nikogo nie dziwi. W tej chwili naprawdę trudno jest ocenić jak dobra będzie „UEFA Soccer", ale programiści zapewniają, że będzie to hit roku. ***Michał***

Infogrames UK wyrusza na podbój symulatorów piłki nożnej. Tak w skrócie można określić nową grę „UEFA Soccer", jaka jest w przygotowaniu.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Imagine Studios**
Producent: **Imagine Studios**
Premiera: **II Kwartał**

Ares Rising

„Powstanie Aresa" to strzelaninka kosmiczna oparta na bliżej nieznanych motywach.







Występują w niej, poza strzelaniem po próżnicy, elementy zarządzania zasobami – między innymi odzyskiwanie surowców ze zniszczonych statków gwiezdnych. Zamieniasz je na grubą kasę, którą to z kolei przekształcasz metodą „nabycia drogą kupna" w kolejne silne, mocne i tak dalej spluwaczki... to znaczy bronie. Misje bazują na linii, która prowadzi od startu do celu. Poprzez swoją działalność wpływasz na jej przebieg, co przy każdej ponownej próbie przejścia powoduje, że nie rozegrasz tej samej misji dwa razy. W grze jest zaimplementowany generator misji losowych – słowem jest ona nieliniowa. Duże możliwości kryją się także w misjach multigraczowych – „Ares Rising" będzie zawierał tryby „capture the flag", zwykły deathmatch i tryb, w którym piloci są zjednoczeni ze sobą i bronią bazę przed nalotami przeciwników. Cóż można powiedzieć w podsumowaniu? Pożyjemy, zobaczymy... jak na razie, wydaje się, że „Ares Rising" nie przyćmi takich tytułów, jak piąty „Wing Commander" czy „XvT: Balance of Power". Ale kto wie?

CeFeK

Występują w niej, poza strzelaniem po próżnicy, elementy zarządzania zasobami – między innymi odzyskiwanie surowców ze zniszczonych statków gwiezdnych.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Nieznany**
Producent: **id Software**
Premiera: **31 Grudnia 1999**

Quake: Trinity

W chwili gdy „Quake II" trafił na półki sklepowe wywołując zbiorową histerię, John Carmack zamiast świętować z kumplami niewątpliwy sukces, natychmiast zaszył się w pracowni, aby przygotować najnowszy engine do planowanego już dziś następcy „Quake II".









Carmack wraz z zespołem stali się nieuchwytni dla nikogo. Na drzwiach ich biura pojawiła się wywieszka „zamknięte do odwołania", a po pewnym czasie pod siedzibę Id zjechały ciężarówki wyładowane setkami torebek M&M-sów, orzeszków i litrami piwa. Nie potwierdzono plotek o potępieńczych wrzaskach, tajemniczych cieniach i zakapturzonych postaciach, które chyłkiem przemykały się do zamkniętego na cztery spusty pokoju projektantów. Aż wreszcie po kilku tygodniach wytężonej pracy, bożyszcze całego świata 3D otworzył z hukiem drzwi i w geście triumfu pokazał wszystkim płytkę, na której zapisano zrąb nowego engine – „Trinity". Jak zapewnia John Carmack, ich nowy projekt – „Quake: Trinity" będzie stanowił powrót do korzeni gier 3D, do wspaniałej atmosfery „Wolfa 3D" i „Dooma". „Chcemy się skupić na module gry pojedynczego gracza, dlatego największą uwagę zwracamy na design kolejnych poziomów". Da to niewątpliwie twórcom „Quake: Trinity" duże pole do popisu i zastosowania wyobraźni. Jednak najnowsza gra ze stajni Id będzie przełomowa również i z innych względów. Po pierwsze – jest przygotowywana głównie z myślą o hełmach wirtualnych. Oddajmy głos Carmackowi – „Po upowszechnieniu trybu multi-player doszliśmy do wniosku, że należy odpowiednio rozpropagować hełmy wirtualne. Technika już dojrzała do tego". Dlatego też „Quake: Trinity" będzie prawdopodobnie sprzedawana w komplecie z hełmem VR. Będzie to specjalnie przygotowana konstrukcja, wyposażona we własne, wbudowane scalaki przyspieszające grafikę 3D. Takie rozwiązanie pozwoli uzyskać niespotykane prędkości już na zwykłym P200 MMX, gdyż akceleracją grafiki zajmie się sam hełm, odciążając tym samym procesor. Wiemy już, że prowadzone są zaawansowane rozmowy z firmą 3Dfx, która ma przygotować tego specjalnego chipa.

Oczywiście nie jest to jedyna innowacja. W „Quake: Trinity" pojawią się elementy RPG. Nasz bohater (do wyboru 20 różnych postaci) wraz z postępami w grze będzie rozwijał swe cechy, przy czym na przykład mag będzie mógł uczyć się czarów, podczas gdy zwykły wojownik nigdy takiej możliwości nie posiądzie. Poza tym sama konstrukcja gry będzie trochę inna. Zniknie podział na poszczególne poziomy, czego zalążki mieliśmy już w „Quake II", a jego miejsce zajmie jeden spójny świat. Pojawią się też elementy przygodówkowe – rozmowy z postaciami, zbieranie i używanie przedmiotów.

Wszystko to sprawia, że „Quake: Trinity" już dziś jest jedną z najbardziej oczekiwanych gier. Na razie publikujemy pierwsze obrazki stworzone za pomocą engine „Trinity" i oczywiście będziemy Was na bieżąco informować o postępach prac. Więcej informacji na ten temat ma się pojawić pierwszego kwietnia, zaś sama premiera gry wyznaczona jest dopiero na noc sylwestrową roku 1999. Jedno jest pewne – nowe tysiąclecie zaczniemy z trzecią już grą serii „Quake". **Piotres**

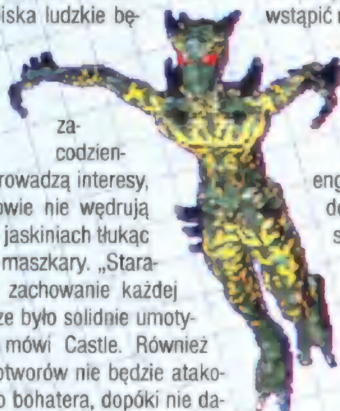
Jak zapewnia John Carmack, ich nowy projekt – „Quake: Trinity" będzie stanowił powrót do korzeni gier 3D, do wspaniałej atmosfery „Wolfa 3D" i „Dooma". A poza tym, tworzony jest głównie z myślą o użyciu hełmów VR.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Virgin Interactive**
Producent: **Westwood Studios**
Premiera: **Gwiazdka**

Lands of Lore 3

Wielu fanów RPG było zawiedzionych „Lands of Lore 2 - Guardians of Destiny". Przeszkadzał przede wszystkim nieco archaiczny engine grafiki 3D, niektórzy narzekali na zbyt rozbudowany przygodówkowy charakter i odejście od kanonów RPG.

Dlatego też Westwood, znany z szybkich reakcji na wymagania rynku, już dziś zapowiedział wydanie kolejnej części swej sagi – „Lands of Lore 3". Jak zapewnił nas Louis Castle, jeden z szefów projektu, tym razem zlikwidowane zostaną wszystkie niedostatki „LOL2". Autorzy postarają się przede wszystkim dać graczom maksymalnie realistyczny świat fantasy, w który będziemy się mogli zanurzyć do głębi. Tak więc, wzorem RPG-ów z Bethesda („Arena", „Battlespire"), otrzymamy sześć odmiennych światów pełnych miast, wiosek, opuszczonych ruin, lasów i pustkowi. Skupiska ludzkie będą żyły własnym życiem, obywatele załatwiają swe codzienne sprawy, prowadzą interesy, zaś bohaterowie nie wędrują bez sensu po jaskiniach tłukąc nieprzyjazne maszkary. „Staramy się, aby zachowanie każdej postaci w grze było solidnie umotywowane" – mówi Castle. Również większość potworów nie będzie atakowała naszego bohatera, dopóki nie damy im ku temu żadnych solidnych podstaw. Z pozostałych innowacji warto wymienić wprowadzenie rozszerzonych statystyk postaci oraz czterech różnorakich gildii, do których będzie mógł wstąpić nasz bohater. Pozwoli to też na kształcenie jego cech w wybranym kierunku. Poprawie ulegnie też sam wygląd gry, tym razem środowisko jest w pełni 3D, a sam engine został gruntownie przebudowany i przygotowany pod obsługę akceleratorów. O fabule wiadomo na razie niewiele – gracz wciela się w postać młodego spadkobiercy tronu, któremu zły władca odebrał duszę. Przed nami więc arcyważne zadanie odzyskania własnej osobowości, a i królestwa przy okazji. Jednak mnie osobiście najbardziej zaciekawił zapowiedziany termin premiery „LOL3", gdyż gra ma się ukazać na Gwiazdkę tego roku. To, dlaczego „Guardians of Destiny" powstawało w bólach prawie 3 lata, a część trzecia pojawi się w niecały rok, pozostanie słodką tajemnicą panów z Westwood. Nam pozostaje już tylko czekać, bo niewątpliwie jest na co. **Piotres**



„LOL3" ma stanowić nawrót do roleplayowych korzeni serii, zaś graficznie będzie to, jak zapowiada Westwood, całkiem nowa jakość.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Virgin**
Producent: **GSI**
Premiera: **Czerwiec**

F-16 Aggressor

Miłośnicy symulacji lotniczych mają prawo zacierać ręce: oto zaczyna się powódź gierek, w których możemy sobie polatać najnowszymi osiągnięciami lotniczej myśli technicznej człowieka.



Po kilku programach, w których bohaterem był F-22, nadciąga symulacja „F-16 Aggressor", który wyląduje tuż obok „iF-16". Miejmy nadzieję, że to dopiero początek... Ale o czym będzie ten agresor? Autorzy w materiałach informują po pierwsze, że będzie szybki. I ekstremalnie realistyczny, w przeciwieństwie do innych produkcji na rynku gier. Będziesz miał możliwość polecenia w czterdziestu misjach w czterech kampaniach, które rozgrywają się w Afryce (tereny: Madagaskaru, Rift Valley, Maroko i Etiopia). Operacje będą zróżnicowane – i tak na przykład będziesz eskortował inne samoloty, wspomagał oddziały piechoty i statki, niszczył ukryte cele – a zawsze będą towarzyszyć Ci wierni (jak Szariki) skrzydłowi. Jeżeli zaś chodzi o prędkość, to program nie będzie wymagał Craya, żeby sprawnie działać. Masz P90? Aggressor się na tym uruchomi. Masz P200? Będzie działać w 800x600 w 65,536 kolorach. A na... P2 266 autorzy obiecują 1280x1024 i aż ponad 4 miliardy kolorów (32 bity). Po co to komu – nie wiadomo, ale jeśli ma wyglądać ładnie, to niech będzie. Żeby tylko było szybko. Sam samolot ma być tak dopracowany, jak jeszcze nigdy dotąd – będziesz mógł zaobserwować, jak pilot porusza się w kabinie.

Realizm zaś jest na tak wysokim poziomie, że USAF kazał ze względów strategicznych usunąć część modelu lotu. I dobrze, bo start dla początkującego byłby niemożliwy do wykonania. Chociaż ja uważam, że to tylko chwyt marketingowy – niby skąd wojsko wiedziałoby, jak wygląda „Aggressor"? Mam tylko nadzieję, że program będzie dorównywał „F-22 ADF" w skomplikowaniu. Udało się także zaimplementować unikalny system sterowania F-16, znany jako „fly-by-wire", czego jeszcze nie było w żadnym symulatorze. AI, czyli sztuczna inteligencja przeciwnika ma być szczegółowo dopracowana dla każdego obiektu ruchomego w grze (no bo co tu implementować w bloku mieszkalnym?). Oczywiście, wszystko możesz rozwalić. Nawet powinieneś!

Podsumowując, szykuje się wszystkim miłośnikom strzelania i latania niezła gratka. Doskonała grafika nawet na wolnym sprzęcie (oczywiście, akceleratory graficzne mają być używane) i dość duży realizm (aczkolwiek lepiej jednak podchodzić do tego ze sceptyzmem) obiecują sporo zabawy. ***CeFeK***

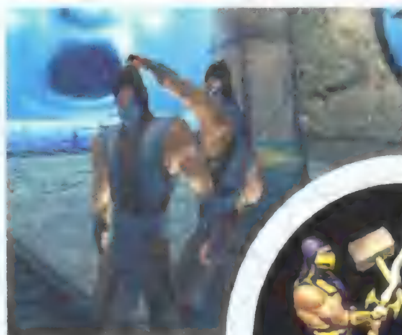
Szykuje się wszystkim miłośnikom strzelania i latania niezła gratka. Doskonała grafika nawet na wolnym sprzęcie (oczywiście, akceleratory graficzne mają być używane) i dość duży realizm (aczkolwiek lepiej jednak podchodzić do tego ze sceptyzmem) obiecują sporo zabawy.



Platforma: **PSX, N64**
Wydawca: **GT Interactive**
Producent: **Midway**
Premiera: **Połowa roku**

Mortal Kombat 4

Wszyscy fanatycy mordoklepanek z zapartym tchem (i wypiętym torsem :)) oczekują nadchodzącego wielkimi krokami „MK4". Wcale się im nie dziwię, czwarta odsłona nieśmiertelnego Mortala zapowiada się na iście wybuchową bijatykę.







Szaleństwo spod znaku „Mortal Kombat" rozpoczęło się w roku 1993 w czasach królowania Amizłomu, kiedy to Probe wydał pierwszą część kultowego dziś mordobicia. Fotorealistyczna grafika, atmosfera morderczej rywalizacji, duża dawka brutalności i niesamowita grywalność, to główne zalety dzięki którym gra osiągnęła tak wielki sukces. „MK" zmiażdżył samego „Street Fightera 2" i zasiadł na tronie, jako król i królowa mordobić (zasłużenie). Potem był „Mortal Kombat 2", jeszcze lepszy od pierwzoru. Dodano nowe wykończenia: Babality, Friendship.

Potem spragnieni powyrywanych głów i zmasakrowanych ciał gracze, otrzymali trzecią z kolei część „MK". Na jej potrzeby pan Ed Boon zastosował combo system (combo to seria celnych ciosów nie do zablokowania, zabierająca mnóstwo energii). Dodano także nowe postacie (Striker, Sheeva, Sindel, Kabal i inni), plansze i wykończenia (Mercy – okazanie litości i Animality – Twój zawodnik zamienia się w zwierza i rozszarpuje przeciwnika). „MK3" był niewątpliwie najlepszą z całej serii (przynajmniej dla mnie). Wydano również „Ultimate MK" (tylko na konsole), „MK Trilogy" oraz „MK Mythologies: Sub-Zero" (o dwóch ostatnich możecie szerzej poczytać w GK 3/98). Dobra, koniec lania w wodę, w końcu to „MK4" jest dzisiejszym gwoździem programu (hmmm... ja to już chyba gdzieś słyszałem :)).

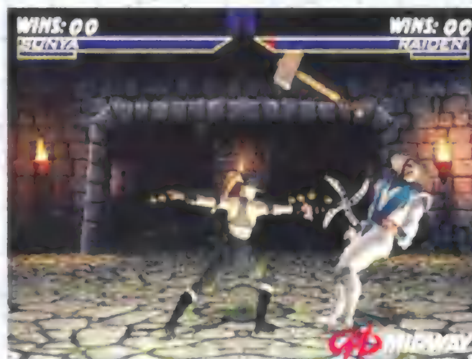
„Mortal Kombat 4" doczekał się już swojej premiery... ale spoko, w Ameryce i tylko na automatach. W Polsce takowego pudła jeszcze nie spotkałem, choć pilnie poszukuję. Jeśli coś wiecie, dajcie znać! Zatem skok za „kałużę" i już możemy przycinać. Jedną z największych innowacji w stosunku do poprzednich części jest grafika – w pełni trójwymiarowa (zarówno wszystkie postacie, jak i areny) generowana w czasie rzeczywistym. Muszę przyznać, że zrobiła ona na mnie duże wrażenie. Zawodnicy składają się z baaardzo dużej ilości polygonów i poruszają się realistycznie, gdyż w tym celu użyto systemu motion-capture. Na pochwałę zasługuje także light sourcing – wystarczy tylko spojrzeć na zamrażanie Sub-Zero, czy piorun Raidena, aby podniecić się bogactwem detali graficznych. W mo- Zresztą sami popatrzcie na screeny i powiedzcie szczerze, czy to nie wygląda pięknie? He?

Kilka słów o samej walce, która według zapowiedzi ma się odbywać w trójwymiarze, czyli na wzór „Battle Arena Toshinden". Oznacza to, że zawodnicy będą mogli turlać się po arenie, unikając pocisków i kontr przeciwnika. Cool. „MK4" ma być mroczniejszy oraz znacznie brutalniejszy od swoich poprzedników. Wiecie co to oznacza??? Hektolitry krwi i tony obślizgłych wnętrzności (yeah!). Autorzy zrezygnowali z wykończeń typu Babalality, czy Friendship. Zostanie tylko Fatality, no i oczywiście Stage Fatality – czyli to, co tygrysy lubią najbardziej.

A teraz, to o maskotkach... errr... zawodnikach. W kolejnej odsłonie do walki staje 15 zawodników: Fujin (bóg wiatru), Jarek (ostatni członek organizacji Czarny Smok, do której należał Kano), Jax (dobrze znany), Johny Cage (kolejna znana osobistość – Welcome Johny!), Kai (były członek stowarzyszenia Białego Lotusa), Liu Kang, Quan Chi (czarnoksiężnik, który uwolnił z międzywymiarowego zawieszenia Shinnoka – złego boga), Raiden (bóg piorunów, everyone knows him very well, specially his torpedo), Reiko (wskrzeszony przez Quan Chi), Reptile (jedyny przedstawiciel wymarłej rasy jaszczuropodobnych, znany z „MK 2"), Scorpion (jego sznurowadło rządzi), Shinnok (to właśnie on jest głównym czarnym charakterem w „MK4". BRRRR...), Sonya (uhh baby, U drive me crazy :)), Sub-Zero (bardzo chłodny koleś :), w „MK3" mogliśmy podziwiać jego facjatę bez maski), Tanya (uhmmm, ten sexy stroik, jakbym Cię dorwał na ulicy to... :)). Nowością są... (uwaga!!!) bronie. Tak, tak. Każdy z zawodników będzie władał jakąś bronią. W przypadku Raidena jest to duży młot, Liu Kanga – zakrzywiony miecz, Johny'ego – miecz, Sub-Zero – lodowa pałka (he, he, bez skojarzeń). Ciekawe jest to, że za pomocą specjalnej kombinacji można wytrącić broń swojemu przeciwnikowi, podnieść ją i traktować przeciwnika. Oczywiście zawodnik nie będzie przykuty do swego oręża (jak to miało miejsce w Soul Blade, czy Last Bronx), może go używać, kiedy będzie chciał. Kiedy sięga po broń, zmienia się częściowo jego zestaw ciosów. Zapowiada się naprawdę smacznie, mniam. Na koniec coś o konwersjach. „MK4" ukaże się na 100% na PSX i N64. Sprawa z Pecetem nie maluje się tak różowo :(. Uważam, że mocno podrasowany sprzęt z dopalaczem 3Dfx VooDoo dałby sobie radę z udźwignięciem konwersji. ***GroovY***

Jeżeli wierzyć zapowiedziom, będziemy mieli do czynienia z naprawdę extra bijatyką.







Platforma:	**PC**
Wydawca:	**Mirage**
Producent:	**Corvin**
Premiera:	**III Kwartał**

Mortyr

Polska firma Corwin Software Studios zapowiada stworzenie odlotowej strzelaninki, mającej zagrozić pozycji takich kultowych tytułów, jak np. „Quake". Czy ten ambitny projekt powiedzie się?

Corwin Software Studios już od dłuższego czasu pracowała nad gierką RPG, jednak postanowiła odsunąć ją na rzecz stworzenia i wydania gry first person perspective. Jej akcja rozgrywa się w ogromnym zamku położonym wysoko w Alpach. Hitlerowcy produkują tam supertajną broń (a dokładnie superżołnierzy), która ma ułatwić im wygranie wojny. Ponieważ nasz bohater nienawidzi nazistów, będzie musiał wykonać akcję uśmiercenia tychże psubratów. Autorzy gry twierdzą, że podczas jej tworzenia zwrócili największą uwagę na dynamikę akcji, z tego powodu nie znajdziemy tu zbyt wielu zagadek w stylu „Hexen II", przyprawiających każdego fana fpp o bóle głowy. Najlepiej zobrazują to słowa Corwina, czyli współtwórcy gry: „Stawiamy na mnóstwo dynamizmu w niesamowitych sceneriach. Nie idziemy w stronę niewielkiej liczby postaci, w które trzeba ładować pół godziny z najlepszej broni – u nas przeciwników będzie naprawdę dużo, ale będą padali realnie – po jednym, dwóch celnych strzałach."

Autorzy cały czas pracują nad nowymi efektami graficznymi. Wprowadzono m.in. lawę, kwas, wodę – wszystkie trzy „świecą" własnym światłem. Z tego powodu podczas grania, często nasze patrzałki będą atakowane takimi widokami, jak lśniące na niebiesko ściany czy czerwona poświata w pomieszczeniach wypełnionych lawą. Goście z Corwin Software Studios zapowiadają, że gra będzie ukończona pod koniec bieżącego roku i twierdzą, że zostanie ona wydana po możliwie najniższej cenie. Cóż płoniemy z niecierpliwości w oczekiwaniu na tę produkcję i mamy nadzieję, że zmiecie ona z powierzchni ziemi „Quake'a".

Suicide&Jagd52



Autorzy gry twierdzą, że podczas jej tworzenia zwrócili największą uwagę na dynamikę akcji.

Nieprzespane noce, oczy jak u królika, wiadra wypitej k

Sid Meier's A

„Przeciętny obywatel, gdy staje wobec zagadnień polityki, spada na niższy poziom sprawności umysłowej. (...) W sferze polityki chce często osiągnąć sprzeczne cele. Oczekuje np. że państwo zapewni mu stabilną pracę, a zarazem domaga się gospodarczych sukcesów i większej swobody wyboru jako konsument."

Joseph Schumpeter, „Kapitalizm, Socjalizm, Demokracja"





No i powiedzcie sami, jak tu nie zajmować się polityką! Kiedyś wraz z Jagdem 52 postanowiliśmy sobie, że jak nie uda się nam życie zgłosimy chęć grania w filmach erotycznych. Gdyby to nie wypaliło – zaczniemy nagrywać w jakiejś wiejskiej stodole muzykę disco polo. Jeśli i ten pomysł nie wypali: no cóż, zeszmacimy się, ale będziemy żyć – weźmiemy się za politykę! Po jakimś czasie (dobrych kilka lat temu) wpadliśmy na gierę „Civilization". To był prawdziwy szok! Co tu zresztą dużo gadać – przecież chyba wszyscy zagrywaliście się w tę boską produkcję. Moim (tzn. Suicide'a) zdaniem jest to najlepszy „symulator mechanizmów władzy". Oczywiście brakowało mu dużo do pełnego realizmu, ale i tak wyprzedzał konkurencyjne produkcje o kilka lat. Postanowiliśmy więc ćwiczyć na nim swe umiejętności, bo być może w przyszłości przydadzą się nam...

Stwórzmy system

W oczach fanatyków dopuszczę się teraz zapewne herezji, ale muszę to jednak stwierdzić – „Civilization" miała kilka parszywych wad. Po pierwsze chory system walki (nie zawsze było wiadomo jaką siłą dysponuje Twoja jednostka po stoczonej bitwie, ponadto nie regenerowała się podczas postoju), zbyt mało jednostek, słabo rozwiązany system produkcji i opracowywania technologii (możliwość produkowania tylko jednej jednostki/budowli w danym mieście bez względu na jego wydajność oraz pracowania tylko nad jedną technologią), a przede wszystkim brak opcji multi-player. Mimo tego uważałem, że giera jest i tak czadowa. Jednak gdy pojawiły się głosy o nadejściu „Civilization II" miałem nadzieję, że te bugi zostaną usunięte. Gdy w końcu udało mi się zagiercować w „Civ2" ze smutkiem stwierdziłem, że poprawiono tylko dwa pierwsze z wymienionych błędów. Ogólnie jednak w grze dużo rzeczy zmieniło się na lepsze, tak że tytuł ten pozostał moim kultowym dziełem strategicznym. Ostatnio moje serce jednak znowu drgnęło – nawet nie dlatego, że w autobusie przewrócił się na mnie jakiś fatman, którego odruchem obronnym cisnąłem w kierunku grupy plotkujących babinek. Przeczytałem w jednej z zachodnich gazetek o tym, że Sid Meier tworzy kontynuatorkę „Civilization", która będzie nazywała się „Sid Meier's Alpha Centauri". Od razu pobiegłem do zastępcy Rednacza i zażądałem materiałów prasowych. Facet najwyraźniej chciał mnie się pozbyć, gdyż pod oknem redakcji słyszałem wycie syren i wrzaski jakiś staruszek: „To tam, tam wszedł ten łobuz!". Poza tym musiałem wyglądać bardzo przekonywująco, ponieważ w ręku trzymałem kawałek metalowej poręczy, wyrwany w autobusie w chwili radosnego uniesienia. Oto co udało mi się wyczytać w dostępnych informacjach...



Niczego nie zmieniajmy!

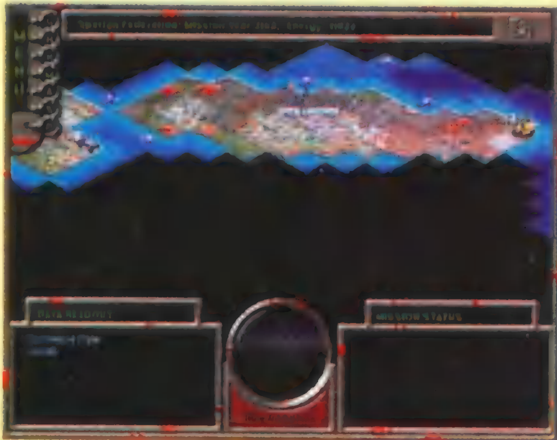
Fabułą gry jest prosta. Pamiętasz jak pod koniec „Civilization II" lecisz stateczkiem na nową planetę i w tym momencie gierka się kończy? Otóż „Sid Meier's Alpha Centauri" jest właśnie kontynuacją tego wydarzenia. Wylądowałeś właśnie na Alpha Centauri i od teraz będziesz starał się, jak każdy normalny imperialista, przejąć nad nią całkowite panowanie. Zacznijmy od tego co się zmieniło. Pierwsza dobra wiadomość, która mnie osobiście bardzo ucieszyła – główna idea rozgrywki w „Sid Meier's Alpha Centauri" nie zostanie zmieniona w stosunku do tej z „Civilization II"! Bardzo dobrze bo od początku obawiałem się czy z tej rasowej strategii mającej wiele z majestatu szachów nie zrobią jakiegoś mierniaka w stylu „Total Annihilation" lubianego przez nowe pokolenie quasi strategów. Twórcy doszli do skądinąd logicznego wniosku – stwierdzili, że poprzednie części gry spodobały się, dzięki czemu odniosła ona sukces, więc nie ma powodu odchodzić w sposób zasadniczy od głównych założeń. Podobnie jak w „Civ2" tak i w „Sid Meier's Alpha Centauri" będzie istniał podział między mieszkańcami planety, jednak w nowej produkcji Sida będą się oni różnili ze względu na światopogląd i system wyznawanych wartości (np. ugrupowania reli-

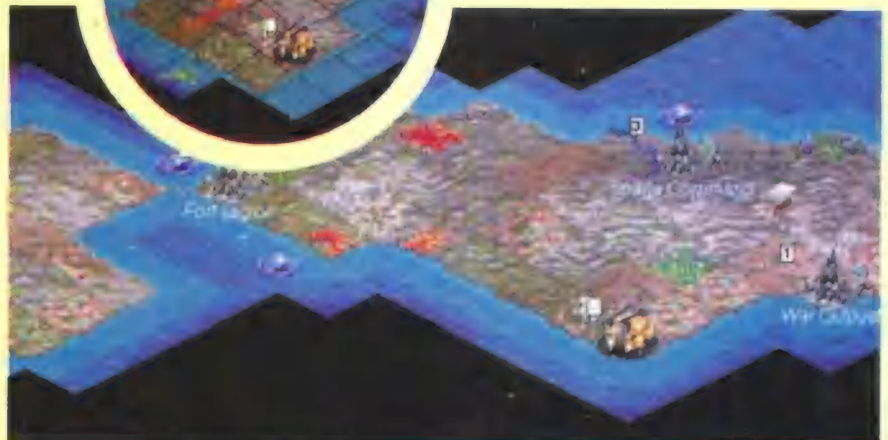
vy – oto jaką przyszłość zgotowali nam kolesie z Firaxis.

pha Centauri









gijne, „zieloni", militaryści, kapitaliści), a nie narodowość. Generalnie trudniej będzie doprowadzić do rozrostu ludności, ze względu na jej większe (w końcu to przyszłość!) wymagania duchowo-materialne.

Podbijana planeta będzie miała własną żyjącą faunę i florę, która w zasadniczy sposób wpłynie na rozgrywkę. Przykładowo: na Twoich settlerów będą napadały robale, a miejscowa flora uniemożliwiająca rozwój miasta (odpowiednik zanieczyszczenia z poprzednich części) będzie wchodziła nam w drogę w sposób (warto to podkreślić!) niekontrolowany już od początku gry. Niewątpliwie bardzo rzucającą się w oczy nowinką będzie grafika. Zmieniony engine będzie pozwalał na bardzo realistyczne uformowanie terenu – będą prawdziwe góry i doliny, a nie ich płaskie imitacje! Różnorodne ukształtowanie terenu będzie miało zasadniczy wpływ nie tylko na przemieszczanie się czy rozgrywanie potyczek, ale również pośrednio na gospodarkę. Przykładowo: jeśli umieścisz baterie słoneczne w wysokich górach, będą one wytwarzały znacznie więcej energii niż te umieszczone na równinie. Inną ciekawostką związaną z nowym ukształtowaniem terenu jest fakt, że poprzez różne działania będzie można wpłynąć na jego kształt.

Zasadniczo zmieni się również podstawowa idea funkcjonowania społeczeństwa, któremu będziesz przewodził. W „Sid Meier's Alpha Centauri" najważniejsza będzie energia, jej oszczędzanie oraz zbieranie, w przeciwieństwie do „Civilization", gdzie zasadniczy wpływ na podejmowanie decyzji miały pieniądze. W nowym produkcie Sida Meiera zmieni się również sposób zarządzania, który będzie teraz znacznie bardziej elastyczny. Jak zapewne pamiętacie, zarówno w „Civ1", jak i „Civ2" duży wpływ na rozwój nacji, którą kierujemy miał panujący ustrój. Można go było wprowadzić przez wszczęcie rewolucji (wcześniej oczywiście trzeba było ją mieć „wynalezioną") – inaczej będzie to wyglądało w „Sid Meier's Alpha Centauri". Nowe odkrycia Twoich naukowców i filozofów w trakcie gry spowodują pojawienie się menusów, za pomocą których będziesz mógł bezpośrednio wpływać na politykę socjalną, ekonomię, swobodę obywatelską oraz wiele innych czynników związanych z pojęciem „państwo". Nowy system sprawowania władzy będzie dawał Ci o wiele więcej możliwości: np. będziesz mógł wprowadzić gospodarkę rynkową, jednocześnie tworząc państwo policyjne (chociaż zachować równowagę w tej sytuacji może być ciężko – jest to jednak możliwe, przykład: XX wieczne kapitalistyczne gułagi np. Chiny). Oczywiście w „Sid Meier's Alpha Centauri" nie zabraknie elementu militarnego. Twórcy zapowiadają wiele nowych jednostek, które będą się różniły nie tylko parametrami, ale również i różnorodnością spełnianych funkcji. Ciekawie wygląda również zapowiadana przez devoloperów możliwość nadawania atrybutów poszczególnym jednostkom (co oczywiście będzie kosztować). Będzie oczywiście broń masowego rażenia i – podobnie jak w poprzednich częściach gry – jej używanie nie będzie korzystnie wpływało na rozwój rozgrywki (np. użycie broni nuklearnej spowoduje, że wszyscy zwrócą się przeciwko Tobie)...

Nowy system sprawowania władzy będzie Ci dawał o wiele więcej możliwości. Będziesz mógł wprowadzić gospodarkę rynkową, jednocześnie tworząc państwo policyjne.

Ludzie i tak będą zadowoleni...

Muszę Wam powiedzieć, że dawno nie czekałem z zapartym tchem na jakieś wydarzenie (no, może poza ubiegłorocznymi wyborami – lubię oglądać chamską i żenującą demagogię naszych polityków w TV). Teraz to się zmieniło! Ludzie! Nadchodzi „Sid Meier's Alpha Centauri", czyli jedyny pełnoprawny następca „Civilization II" i wygląda na to, że znów w moim pokoju będzie gorąco (od cyrkulacji ciepłego powietrza wytwarzanego przez wiatraczek peceta)! Na zakończenie dodam tylko jedno: „Sid Meier's Alpha Centauri" będzie miała opcję multi-player (siedmiu graczy, LAN, modem, TCP/IP, łącze szeregowe) oraz następujące wymagania: P133 i 16 MB RAM-u. Sid ma u mnie dużego browara!!! ***Suicide&Jagd52***



recenzje

Nasi rodacy dopuścili się wreszcie ciekawych tytułów. Zobaczycie „Targeta", najnowszą gierę first person perspective. Może to jeszcze nie „Quake", ale... Inny gatunek prezentuje „Książe i Tchórz", wreszcie nasi autorzy udowodnili, że nie cierpią na bezwład umysłowy, a miłośnicy „Broken Sword" doczekali się polskiej interpretacji słowa „przebój". Tak a propos... To właśnie u nas ujrzycie recenzję przygodówkowego hitu, cedekowego kombajna (8 płyt!) – „Black Dahlia". A co oprócz tego? W telegraficznym skrócie: „Resident Evil 2", „Deathtrap Dungeon" oraz „Flight Unlimited II". No to macie za swoje! ■

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26–35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.) W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51–69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70–75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76–85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

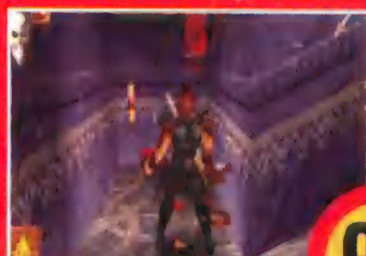
85–90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91–100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

Wyróżnienia Redakcji



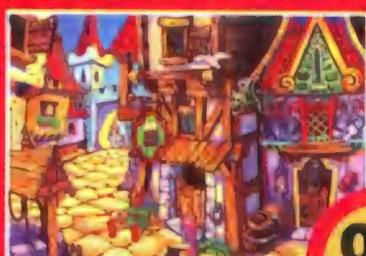
BLACK DAHLIA PC 94



DEATHTRAP DUNGEON PC 92



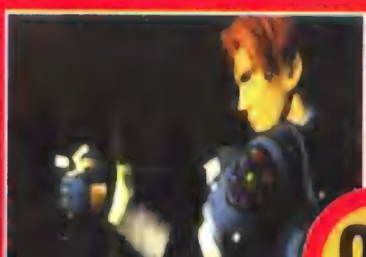
FLIGHT UNLIMITED 2 PC 88



KSIĄŻĘ I TCHÓRZ PC 85



WINTER HEAT SATURN 90



RESIDENT EVIL 2 PSX 96

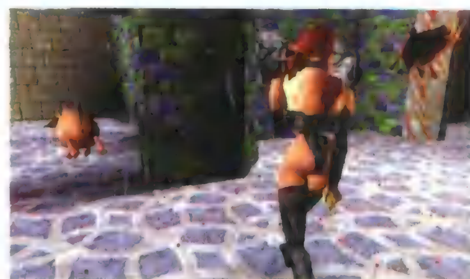
PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – jako genialne dziecko pisywała solucje do „Computer Studio". Miłośniczka przygodówek.
LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".
Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!
Slaughter (Tycjan Bielecki) – Gra we wszystko co dobre, głównie dynamiczne gry akcji.
Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki) – razem stanowią strategiczno, przygodowo, rolplejowe duo.
Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.
CeFeK (Michał Cegła) – najbardziej wykręcony gość w redakcji. Symulacje, strategie, samochodówki itd.
Kayackash (Dominik Kost) – specjalność strategie i symulacje, ale nie pogardzi innymi.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. PSX Rulez!
Wist (Witold Stolarski) – Specjalista od RPG i doomopodobnych. Zapalony internauta i... programista baz danych.
Cthulhu (Mateusz Przepiórkowski) -specjalista od gier na Saturna, mordobić i strzelanek FPP.

INFO

Wydawca:	Eidos
Producent:	Eidos
Data wydania:	Kwiecień
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95





Deathtrap D

Po wielokrotnym przekładaniu dat premiery, w końcu ukazał się! Wielu ludzi obawiało się, że tak długi proces powstawania nie wyjdzie mu na dobre, jednak należy stwierdzić, że były to obawy niczym nie uzasadnione. Jeśli jesteś fanem, fantasy oraz „Tomb Raidera" powinieneś zainteresować się tą recenzją!

Gdy Naczelny podrzucił ten produkt naszemu duecikowi, Jagd bez szemrania, z wielkim namaszczeniem podał go w moje łapki i rzekł „Bierz i testuj, albowiem jest to praca Twoja". Ech, spodziewałem się, że nareszcie będzie jakaś walka i w końcu popiszę się przed gronem redakcyjnym praktycznym zastosowaniem wiedzy nabytej podczas grania w rolpleje (chlip, nad moim łóżkiem wisi ślicznie wypucowana misiurka – ej stare dobre czasy!). Tak się nie stało, ale dzięki temu możecie być pewni, że piszę ten artykuł będąc zdrowym na ciele i umyśle...

Posłuchaj, to do Ciebie!

„Deathtrap Dungeon" osadzony jest w świecie „Fighting Fantasy". Dla wszystkich, którzy jeszcze się nie zetknęli z tym pojęciem, krótkie wyjaśnienie – jest to popularna, sprzedająca się w milionach egzemplarzy













seria książek Iana Livingstone'a. Tak a propos znanych postaci, warto jeszcze wspomnieć, że proces tworzenia gry wspierał Jamie Thompson (eks Game Workshop, człowiek z White Dwarfa). To nazwisko już chyba wszystko wyjaśnia. „Deathtrap Dungeon" to gra rozgrywająca się w klimatach fantasy. Znajdziecie tu mnóstwo elementów z gierek role-playing: podziemia, bestie (trupy, orki, smoki, pająki itp.), magię, miecze, topory, ukryte pułapki oraz wiele innych. Myliłby się jednak ktoś, nazywając „DD" grą RPG. Znajdziecie tu tylko jeden, ale za to bardzo rozwinięty, element tego gatunku – walkę. W grze masz właściwie tylko jeden cel: przeżyć, wycinając w pień wszystkich wrogów oraz omijając pułapki. Do przejścia jest dziesięć olbrzymich poziomów zawierających dziesięć podleveli. Bawić możemy się w trybie single- oraz multi-player. Autorzy nie zapomnieli o ruchu feministycznym, bowiem gracz może wcielić się nie tylko w skórę mężczyzny, ale również i kobiety. Oczywiście podczas naszej wędrówki będziemy odnosili rany (fajnie zobrazowane w grze – widać je bezpośrednio na naszym bohaterze!), które można wyleczyć różnymi dopałkami znajdowanymi w przypadkowych miejscach podziemia lub tuż po pokonaniu jakiegoś bydlaka. W „Deathtrap Dungeon", jak w każdej grze action adventure nie brakuje ukrytych pułapek, korytarzy, fałszywych drzwi oraz wszelkiej maści ruchomych i bardzo ostrych „atrakcji". Jeszcze przed pojawieniem się „DD", określano ją jako „Tomb Raidera" osadzonego w klimatach RPG. Czy tak jest rzeczywiście? Przyjrzyjmy się tej grze dokładniej...



ungeon

Dungeon" to bestiariusz. Gadów do wycięcia jest cała kopa (nie liczyłem, ale wg autorów aż 55!), co niewątpliwie jest bardzo dobrą wiadomością w zestawieniu z tą, że zrealizowano je wprost perfekcyjnie. Nie ma tu baledry i monotonii znanej np. z (Uwaga! Teraz dopuszczam się herezji he, he, he) „Tomb Raider". Walka nie polega na tym, że co minutę biegnie w Twoją stronę np. wilk (jak we wspomnianym „TR") i zachowuje się tak samo jak dinozaur, różniący się od tegoż tylko wyglądem i wielkością. Zachowanie przeciwników w „Deathtrap Dungeon" jest dla mnie bardziej przekonywujące. Tylko przedstawiciele danego rodzaju atakują bardzo podobnie, a zdarza się, że i oni mają niekonwencjonalne odchyły. Przykładowo, kobiety-pankówy, lubią atakować grupkami, ale czasami zdarzają się rajdy pojedynczych przedstawicielek tego rodzaju. Na mnie największe wrażenie zrobił atak szkieletów. Ludziska, Matko Boska Przenajświętsza! Ich zachowanie to wydestylowana, niczym nieokiełznana, stuprocentowa agresja!!! Wyobraź sobie taką sytuację: wchodzisz do mrocznego korytarza. W oddali widzisz szkieleta, który wyciągnął pilniczek i wyrównuje sobie paznokcie. Poirytowany jego ignorancją wrzeszczysz coś w rodzaju „Tam do kata! Stań psubracie do walki!!". Truposz odwraca się i... wtedy zaczyna się! Szkieletor biegnie do Ciebie z mieczem w ręku, a gdy jest już blisko przygotowujesz się do odparowania ataku. Jednak ku Twojemu zdziwieniu trup pochyla czachę i wali Cię z bańki prosto w brzuch! Dochodzi do zwarcia – Ty okładasz skubańca rękojeścią miecza, próbujesz odciąć mu łepetynę, a on nie pozostaje dłużny. Po chwili dochodzisz do wniosku, że dałeś mu nieźle popalić, bo koleś wyraźnie chowa się we wnęce. He, he, he – myślisz sobie – i co, łyso Ci koleś? I wtem... Trup rusza do ataku i wyjeżdża Ci z glana prosto między nogi! Na psa urok! Jeśli ktoś powie mi, że to lipa, stanę z nim na udeptanej...

Furia w rzeźni

Jest to chyba najbardziej trafne określenie, dla opisania najważniejszego elementu tej gry. Zanim „Deathtrap Dungeon" została ukończona, do prasy przeciekały przeróżne informacje na jej temat. Autorzy powtarzali bardzo często, że będą robili wszystko, aby potyczki stały się najbardziej dopracowanym elementem tej gry. Ble, ble, ble – myślałem sobie czytając to – co lepszego można wymyślić ponad klasyczne rozwiązania stosowane w siepaninach 3D? Otóż okazało się, że wystarczy nie wymyślać nic i również można odnieść sukces! No, może nic to zbyt duże słowo... Otóż interface bitewny jest uproszczony na maksa (w sumie dostępnych jest ponad 15 ruchów z czego tylko 1/3 używana jest bezpośrednio w walce!) i – chociaż może zabrzmi do paradoksalnie – stanowi to o jego wysokiej klasie! No bo powiedzcie sami: co przyjemnego jest w tym, że bitwa jest niezwykle realistyczna, a co za tym idzie bardzo skomplikowana. Czy przyjemnie jest nerwowo macać po klawiaturze w celu znalezienia odpowiedniej kombinacji dla machnięcia mieczem albo wachlować joyem niczym prestidigitator (buachachacha – połamcie sobie języki), gdy tak naprawdę chodzi „tylko" o pozbawienie jakiegoś bydlaka nogi? Idea uproszczenia walki do minimum jest, moim skromnym zdaniem, bardzo dobrym pomysłem. Cztery podstawowe chwyty stosowane w walce wystarczą w zupełności. Tak a propos, jeśli jesteśmy już przy chwytach – w „Deathtrap Dungeon" są one zrealizowane bardzo dobrze pod względem graficznym (w przerywnikach, między rozpłataniem jednej i drugiej czachy, nasz bohater wywija sobie bardzo fajnie mieczem – coś w rodzaju mięśniakowatego Conana). Inna para kaloszy to broń. W „DD" jest ona podzielona na cztery podstawowe typy: krótka, bojowa, dalekiego zasięgu (nie chodzi tu bynajmniej o pociski balistyczne) oraz zaklęcia. Śmiercionośnych zabawek jest bardzo dużo: od klasycznych długich mieczy przez giwery a la Rumcajs (ech, stary dobry garłacz), a skończywszy na wyrzutniach rakiet (sic!). Inne niesamowite zjawisko w „Deathtrap





Ian Livingstone

Człowiek-legenda dla wszystkich fanów fantasy. Wraz ze swoim przyjacielem, Steve Jacksonem, założył w roku 1975 Games Workshop – firmę, którą znają dzisiaj chyba wszyscy szanujący się giercmani. GW szybko rozrosła się dzięki grze znanej później wszystkim jako „Dungeons & Dragons"... Po kilku latach powstał magazyn „White Dwarf" – pismo mające wysoką pozycję wśród zwolenników fantastyki. Lata działalności Games Workshop przyniosły tak znane produkcje, jak „Warhammer", „Space Hulk" czy „Talisman". Jako zapaleni fani nowelek SF oraz fantasy Steve i Ian wpadli w 1981 roku na pomysł wydawania książek z tego gatunku, znanych później jako „Fighting Fantasy". „Deathtrap Dungeon" to czwarta część tej wspaniałej sagi...

Niezwykle brutalna, a ponieważ grafika stoi na wysokim poziomie sceny rozgrywające się na ekranie są niezwykle realistyczne.















Podczas tworzenia walki nie ustrzeżono się jednak pewnych mankamentów, które wynikają najprawdopodobniej z idei „możliwie najbardziej prostego interface'u bitewnego". Otóż czasami zdarza się bardzo paradoksalna sytuacja: stoisz pod ścianą, a w niewielkiej odległości od Ciebie, stoi np. punkówa, która ciska nożykami (zgadnij w kogo...). Jako, że dystans jest mały, a nożyki latają szybko dostajemy serię ciosów, po których nasza postać doznaje lekkiego odrzutu. W tym momencie nie możemy zrobić nic! Obrót trwa za długo, a postać zanim dobiegnie do przeciwnika (po każdym celnym ciosie na chwilę przystaje) zgarnie takie bęcki, że po prostu się wykrwawi i padochnie. Właśnie w tym momencie „wyłażą" wszelkie słabe strony uproszczenia do maksimum systemu bitewnego. Na szczęście takie sytuacje nie zdarzają się często...

Po zastosowaniu dopałki 3D tekstury są bajecznie kolorowe, wszystko popyla bardzo szybko.

Urodzeni mordercy

Przyszła pora na ocenę wykonania gry. Zacznijmy od rzeczy dla niej charakterystycznej. W „Deathtrap Dungeon" wszystko opływa krwią! Gra jest niezwykle brutalna, a ponieważ grafika stoi na wysokim poziomie (szczegóły za chwilę) sceny rozgrywające się na ekranie monitora są niezwykle realistyczne. Odradzałbym rodzicom kupowanie tego produktu swoim pociechom mającym mniej niż piętnaście lat (no, chyba, że jesteś normalnym rodzicem i potrafisz znaleźć czas na rozmowy z dzieckiem). Na mnie osobiście brutalizm nie robi większego wrażenia, ale wszem i wobec wiadomo, że im człowiek młodszy tym bardziej podatny na agresję. Wracając jednak do tematu: „Deathtrap Dungeon" jest bardzo krwista. Po każdym pojedynku, ze ścian spływa grubymi kroplami czerwona maź. Czasami (w niższych pomieszczeniach) rozbryzgi krwi znajdują się nawet na suficie, skąd skapują na podłogę tworząc duże kałuże. Praktycznie każde wykończenie wroga (lub wrogów) kończy się fruwaniem kończyn oraz innych części ciała po miejscu, w którym walczymy – latają głowy, nogi, ręce i inne – że tak powiem – członki. Warte zauważenia jest to, że gra została bardzo ładnie oteksturowana. „Deathtrap Dungeon" nie ma wady, którą często spotykamy w innych produkcjach third person perspective – zastosowano w niej bardzo dużą liczbę tekstur. Dzięki temu da się wyczuć fantastyczny, rolplejowy klimat, a gra nie nudzi się nawet po wielu godzinach giercowania. „DD" obsługuje wszystkie najpopularniejsze tryby graficzne (od 320x200 do 1024x768), jednak jeśli chcemy działać bez akceleratora graficznego, do miłej zabawy zalecałbym minimalnie P166. Poza zmianą rozdziałki, możemy zmodyfikować jakość tekstur oraz wielkość wyświetlanego obrazu, a dodatkowo ekran można ustawić w tryb full (pełny) lub cinematic (panoramiczny). Gra pokazuje pazury dopiero po zastosowaniu dopałki (3Dfx) – tekstury są bajecznie kolorowe, wszystko popyla bardzo szybko, a efekty wizualne, jak np. dynamiczne oświetlenie wyglądają po prostu obłędnie. Reasumując, można stwierdzić, że produkt ten w niczym nie ustępuje produkcjom takim, jak np. „Tomb Raider", jednak sporo brakuje mu do takich majstersztyków graficznych jak „Quake 2".

Podobnie jak w wypadku systemu bitewnego tak i na płaszczyźnie graficznej nie uniknięto drobnych wpadek. Jest to błąd często spotykany w grach trójwymiarowych – kaszanienie się obiektów trójwymiarowych. Często zdarza się, że postać wchodzi na jakiś obiekt np. ruchomą płytę i nagle ni stąd ni zowąd ginie od pasa w dół! Ten mankament jest bezpośrednio połączony z innym, a mianowicie defektami w działaniu tzw. inteligentnej kamery. Czasami zdarza się, że pakuje się ona w dziwne miejsca trochę utrudniając walkę. Generalnie, jednak jest to jeszcze jeden z wielu udanych elementów gry.

The End

Wystawienie oceny tej grze jest dla mnie dość trudnym zadaniem. Nieuniknione jest przyrównywanie „Deathtrap Dungeon" do „Tomb Raidera". Być może



wynika to z moich rolplejowych preferencji, ale śmiem twierdzić, że „TR" na pewno nie jest lepszy od opisywanej giery, a wręcz przeciwnie – miejscami „DD" znacznie go przewyższa (choćby pod względem udźwiękowienia). Jeśli jesteś fanem fantasy musisz nabyć tę grę! Gdybym miał określić „DD", możliwie najbardziej obiektywnie, to opisałbym ją jako produkcję INNĄ niż „Tomb Raider", co oczywiście nie znaczy, że gorszą. Reasumując, jeśli lubisz produkcje tego typu mogę Cię zapewnić, że kupując „Deathtrap Dungeon" na pewno nie popełnisz błędu. To naprawdę wspaniała giera! ***Suicide&Jagd52***

Grafika 92% Grywalność 95%
Oryginalność 80% Dźwięk 90%

Dla fanów „Tomb Raider" oraz fantasy pozycja obowiązkowa. Wyrwanie kilku tygodni z życiorysu zapewnione!

WERDYKT 92%

Mysteries of the Sith

INFO

Wydawca:	**Virgin Interactive**
Producent:	**LucasArts**
Data wydania:	**Już jest (UK)**
Cena:	**Nieznana**
Dystrybucja:	**Brak**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, gra „Jedi Knight"**

Oto kolejny data disk firmy LucasArts. Cóż, ostatnio namnożyło się tych add-onów - wspomnę chociażby kiepski „Hellfire" (Blizzarda oczywiście) i trochę lepszy „Balance of Power" (właśnie Lucasów).







Co oferuje nam natomiast „Mysteries of the Sith"? Wszystko. Już śpieszę z wytłumaczeniem. Jak zdążyłeś zauważyć, Drogi Czytelniku, jest to typowy add-on do „starego" „Jedi Knighta". Chociaż autorzy piszą, iż jest to całkowicie nowa gra, to jednak do jej odpalenia potrzeba „JK". Szczerze mówiąc byłem nastawiony do „MoS" sceptycznie. Jakoś nie lubię upgrade'ów, które poza nowymi misjami nie wnoszą nic ciekawego (vide „Hellfire"). Jednak myliłem się. I to bardzo... W niespełna pół roku po premierze „Jedi Knights" Lucasi wydali do niego ten oto pakiet misji. Po zainstalowaniu go i odpaleniu, zauważyłem - o zgrozo - brak intra. Owszem, napisy typowe dla Gwiezdnych Wojen są, ale to wszystko. Pomyślałem, że jednak pojemność jednej płytki jest mała, więc kosztem samej rozgrywki usunięto większość filmów. I fakłycznie, znowu miałem rację. Na pewno większość z Was zadaje sobie pytanie, co nowego oferuje nam ten dodatek? Przede wszystkim sterowanie nową postacią — Marą Jade (znaną z „Trylogii Thrawna" Timothy'ego Zahna). Służyła ona kiedyś jako prywatna zabójczyni Imperatora, znana jako Ręka Imperatora. Po jego śmierci związała się z pewnym przemytnikiem — niejakim Talonem Karrde. Zresztą cała historia opisana jest w książkach Timothy'ego Zahna (trzy części: „Dziedzic Imperium", „Ciemna Strona Mocy" i „Ostatni Rozkaz"), które tak na marginesie naprawdę gorąco polecam. Co ciekawego czeka nas tym razem? Ponad czternaście leveli do przejścia, które są bardzo zróżnicowane graficznie. A propos grafiki — poprawiono niektóre detale, dodano nowe, bardziej dynamiczne światła (tylko akceleratory). Ogólnie rzecz biorąc grafika jest o wiele przyjemniejsza niż poprzednio. Z nowości należy wymienić kilka rodzajów broni — m.in. pistolet Scout Trooperów (ci od skuterów na Endorze), Carbonite Gun (zamraża kolesi) oraz celownik snajperski (który notabene montuje się na assault rifle Stormtrooperów). O dźwięku już nic nie będę pisał, ponieważ wiadomo jaki jest — wspaniała muzyka Johna Williamsa i równie doskonałe efekty dźwiękowe, to bezdyskusyjny atut tego produktu. Jego zaletą jest także znacznie większa liczba rozmów rzucanych przez walczących żołnierzy. Pisałem na początku, że nie ma filmików. Owszem są — tyle, że nie tak dobre jak te w „Jedi Knight". Tam mieliśmy do czynienia z prawdziwym filmem nagranym na potrzeby gry. Tu natomiast mamy renderowane filmiki z grafiką zaczerpniętą prosto z gry. Nie jest to może najlepsze rozwiązanie, ale kto będzie zwracał uwagę na taki szczegół, skoro grywalność produktu jest po prostu ogromna. Nasza nowa adeptka Jedi dysponuje (w późniejszym etapie gry) kilkoma nowymi sztuczkami Jedi. Moją ulubioną jest rzucenie miecza świetlnego, który toruje nam drogę, po czym wraca z powrotem do ręki. Mówię Wam — wrażenie po prostu piorunujące! Akcja gry będzie przemieszczać się z miejsca na miejsce. Raz będzie to baza rebeliantów, drugi raz miasto, potem świątynia Sithów itp. Trzeba powiedzieć, że gierka jest o wiele ciekawsza od „Jedi Knights". Co warto jeszcze wspomnieć? Ano na pewno nowych przeciwników — piloci maszyn imperialnych typu TIE oraz Walkerów (AT-AT), rebelianckich oficerów, Ka'Pa the Hutt (braciszek Jabby), zabójców, piratów, potworów wysłanych przez starożytnych Sithów etc. Jest tego naprawdę dużo.



Celowo nie piszę nic o fabule, aby jej nie zdradzać, ponieważ jest tak frapująca, że nie chcę zepsuć Wam przyjemności jej odkrywania. Powiem tylko jedno — jest naprawdę genialna. Aby przekonać się o klimacie gierki wystarczy zagrać chociażby na pierwszym levelu — obrona (właściwie to ewakuacja) bazy rebeliantów na ALtyr 5. Wszędzie widać żołnierzy Imperium, naszych strzelających do nich, przelatujące nam nad głową TIE-Fightery, wybuchające barykady — tak wygląda według mnie superklimat...

Reasumując: „MoS" należy mieć w swojej kolekcji. Jeżeli spodobał Ci się „JK", na pewno sięgniesz po tę kontynuację. Chodzi mi właściwie o to, że w przeciwieństwie do praktyk stosowanych przez innych producentów, Lucasi wypuścili naprawdę genialny produkt, który mógłby być właściwie osobną grą. Gorąco polecam!! ***Szycha***

Grafika 90% Grywalność 95%
Oryginalność 70% Dźwięk 85%

Lucasi wypuścili naprawdę genialny produkt, który mógłby być właściwie osobną grą.

WERDYKT **92%**

Black Da

Co łączy brutalne zabójstwa dokonywane przez Torso Killera, tajemnicze Bractwo Thule (odradzający się zakon rycerski), niemieckich przemysłowców działających w Stanach Zjednoczonych i nagłe odejście jednego z najlepszych pracowników biura śledczego?





Aby powiązać te fakty, zejdziemy do najgłębszych zakątków Cleveland, do zamglonych uliczek dzielnic robotniczych, do podejrzanych spelunek i domów, które tylko z założenia są opuszczone. Zaraz później odwiedzimy ekskluzywne kluby, gdzie bawią się wyższe sfery i czyste biura urzędników, gdzie szerzy się korupcja. A wszystko po to, aby rozwikłać zagadkę Czarnej Dahlii i zagrać w jedną z najlepszych przygodówek, w jakiej kiedykolwiek dane mi było doświadczyć...

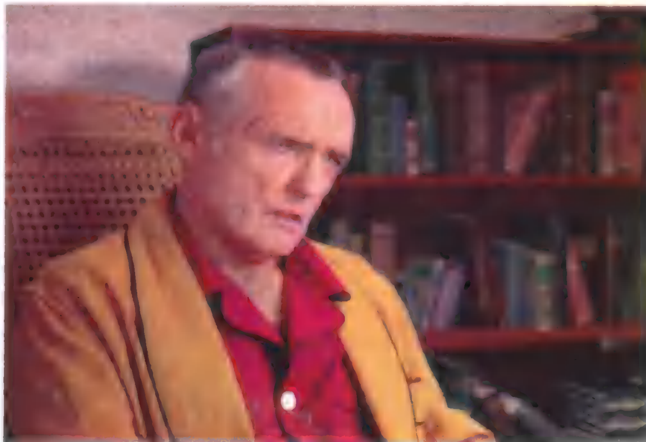
Dawno temu w Ameryce

Cleveland, jesień Roku Pańskiego 1941. Europa runęła pod jarzmem niemieckiej potęgi. Nad dymiącymi zgliszczami, na wietrze niosącym krzyk tysięcy ofiar, głucho łopocze czerwona flaga, z czarnym krzyżem swastyki. Polska zniknęła, Dania padła w ciągu jednego dnia, Francja wytrzymała nieco ponad miesiąc. Hitlerowi pozostał już tylko niewielki skrawek kanału La Manche do ostatecznego triumfu. Tu w Stanach, codziennie gazety donoszą jedynie echo tamtych wydarzeń, jednak coraz więcej ludzi zdaje sobie sprawę z tego, że wojna jest nieunikniona. A gdy już wybuchnie, należy być przygotowanym na najgorsze... Bardzo trudno jest mi pisać o „Black Dahlia" i zmieścić ogrom wrażeń i słów, jakie cisną się na klawiaturę, na dwóch stronach pisma. Wydaje się, iż podobnie jak w przypadku filmu czy dzieła literackiego, w miejscu recenzji powinien się pojawić masywny esej krytyczny, rozbierający na czynniki pierwsze fabułę, poszczególne wątki oraz postawy bohaterów. Jednak zostało mi już tylko skromne, niech sprawdzę... 7235 znaków, aby przedstawić Wam tę, kto wie czy nie najważniejszą w dziejach przygodówek, grę. Na początku chciałbym uświadomić Wam dwie rzeczy – raz, ta gra jest piekielnie realistyczna i dwa – ma atmosferę, pisaną wielkimi i pogrubionymi literami. Spróbujmy jednak od początku...



Agent Pearson

W najnowszej produkcji Take 2 wcielamy się w postać młodego agenta federalnej COI (z której stworzono później CIA). Jim Pearson swój pierwszy przydział otrzymuje w Cleveland, przemysłowym mieście na północy USA. Z pozoru sprawa wydaje się niezbyt skomplikowana – skarga wpływowego przemysłowca prowadzi do grupy wysoko postawionych urzędników i bankierów, prowadzących swe interesy na terenie całych Stanów. Należy jednak pamiętać, że mamy rok 1941 – i prezydent Franklin D. Roosevelt oraz Senat są już o krok od podjęcia decyzji o przyłączeniu się do szalejącej wokół wojny. Dlatego też wszelkie podejrzenia są tu podwojone – wszyscy mają powiązania z Europą, a wiele postaci jest pochodzenia niemieckiego. Dalsze śledztwo bardzo szybko podsuwa coraz bardziej zaskakujące fakty. Naziści poszukują czegoś usilnie w Stanach Zjednoczonych. Ponadto, dołącza się jeszcze problem Bractwa Thule, tajemniczego zakonu rycerskiego, który w średniowieczu został wyklęty przez papieża, zaś wszystkie tropy zdają się potwierdzać, że sprawa powiązana jest z przerażającymi zabójstwami, które wstrząsają lokalną społecznością. Co więcej, detektyw który wcześniej pracował nad tą sprawą, musiał nagle udać się na urlop... Nic ponad to nie powiem, bo i tak zepsułem już chyba zbyt dużo zabawy. Jednak, jak można się zorientować po tej niewielkiej próbce, scenariusz „Black Dahlia" to prawdziwy majstersztyk, którego nie powstydziłby się najlepszy twórca kryminałów „z dreszczykiem".



INFO

Wydawca:	Take 2
Producent:	Take 2
Data wydania:	Kwiecień
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Świat oglądamy jest z oczu bohatera. Każda z lokacji została pieczołowicie wyrenderowana, zaś my oglądamy ją „kręcąc głową", podobnie jak miało to miejsce w „Atlantis" czy „ZGI". Całość grafiki jest przede wszystkim bardzo realistyczna i „stylowa". Mamy więc piękne wnętrza w stylu wczesnych lat

czterdziestych, masywne drewniane komody, wypolerowane szafki, kanapki, dywany, zdjęcia w mahoniowych ramkach, staroświeckie telefony i patefony. Wszystko to przygotowane jest z wielką dbałością o szczegóły - widać ile trudu włożyli graficy w przygotowanie scenerii. Akcja przedstawia nam się w dłuższych lub krótszych wstawkach filmowych, które w sumie stanowią znaczną część gry (nic dziwnego – „BD" zajmuje aż 8 kompaktów). O ich jakości też napisać mogę same dobre rzeczy. Aktorzy są naprawdę znakomici, główny bohater z wyczuciem i bez niepo-

hlia



trzebnego patosu gra młodego i nie opierzonego (do czasu) agenta, a partneruje mu wielu statystów (nareszcie nie oszczędzano na „przechodniach") i postaci drugorzędnych. Pojawia się nawet sam Dennis Hopper, etatowy hollywoodzki „master evil". Scenki kręcono techniką blue boxu, jednak sposób ich zmontowania z renderowanymi tłami jest tak znakomity, że prawie nie wyczuwa się w grze efektu sztuczności. Grafika zawsze jest jednym z głównych elementów budujących atmosferę w grze, a w „BD" spełnia swe zadanie wręcz celująco. Podobnie jest z przepiękną, instrumentalną muzyką.

Samo życie

Jednak przecież nie o wykonanie w przygodówkach idzie. Najbardziej liczy się treść, a więc historia, którą autorzy chcą nam opowiedzieć. I tu właśnie „BD" wyprzedza całą konkurencję o kilka długości. „The Curse Of Monkey Island" wydaje się być przy niej jedynie dziecinnym cartoonem, a „ZGI" błazenadą. Właściwie jedyną grą, która wytrzymuje taką konfrontację, jest „Blade Runner". Dość powiedzieć, że (co przyznaję ze skruchą), najnowsza produkcja Take 2 po prostu mnie przerosła. Zaklinowany w okolicach czwartego kompaktu po prostu musiałem sięgnąć po solution, tak bardzo chciałem poznać dalsze losy Pearsona. „Black Dahlia" jest bardzo trudna. Prowadzimy dochodzenie, przepytujemy ludzi i obserwujemy świat, ale wnioski musimy wyciągać sami. Na przykład znając przydomek i rysopis poszukiwanego musimy sami odnaleźć w kartotece jego dane. O nie z kolei wypytujemy ludzi, aby poznać kolejny pseudonim, który z kolei skojarzy się znajomej historyczce z poszukiwanym Posłańcem. Jednak dopiero ułożenie rozbitego na kawałki witrażu i odnalezienie w starej księdze odpowiedniego herbu, pozwoli nam połączyć to wszystko i poznać właściwe nazwisko, z którym szczęśliwi wędrujemy do telefonu. Po drodze jednak nie natkniemy się na podpowiedź czy drobny znak, że podążamy we właściwym kierunku. Wszystkie zagadki są logiczne, zaś ich rozwiązanie kryje się w dialogach bądź analitycznym w rozumowaniu i kojarzeniu faktów, ale zbyt często można po prostu coś przeoczyć, a wtedy nagle zagubimy się, jak dziecko, w wielkim świecie „Black Dahlia".

Kolejną rzeczą, która zapracowała na tak wysoką ocenę, jest nieprzeciętna fabuła. I znów padnie tu określenie „realistyczna", do którego dodać jeszcze można „dorosła". Przedstawione nam postacie żyją własnym życiem, mają swą psychikę i są tak bardzo „ludzkie". Z głównym bohaterem zżyjemy się bardzo szybko, aby potem obserwować, jak z nieporadnego młodzieńca przeradza się w człowieka dojrzałego, zaś im głębiej brnąć będziemy w fabułę, tym bardziej i on i my uświadomimy sobie, że zagadka którą roz-



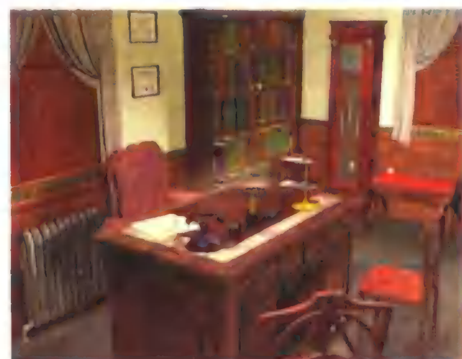


wiązuje przerosła już jego/nas, że zmieni całe nasze dotychczasowe życie. Jim Pearson ma w sobie coś z tragicznych bohaterów romantyczno-antycznych – jednostek które muszą poświęcić się dla dobra ogółu, które stają przed sytuacją bez wyjścia, ale jednocześnie chowa w sobie znaną z westernów szaleńczą determinację, potrafiącą czynić cuda. Historia przedstawiona w „BD" jest dołująca. Uświadamia nam małość istoty ludzkiej i zmusza do refleksji. Nie wszystko da się rozwikłać, nie wszystko da się w ogóle zakończyć. I tak jak w prawdziwym życiu... Nie poznamy odpowiedzi na wszystkie pytania...

Najnowsza produkcja Take 2 nie jest grą, którą można skończyć etapami, ot tak, zagadka po zagadce, gdy znajdziemy trochę czasu. Gdy już się usiądzie, trzeba jej powoli smakować, aż spijemy z niej całe piękno. Bo ta gra naprawdę jest piękna. Jest też niesamowicie wciągająca. Stworzono w niej jedyną w swoim rodzaju atmosferę czarnych lat 40. Z ekranu wieje jeszcze miejscami prohibicją (spotykamy nawet jednego z „Nietykalnych"), we wstawkach oglądamy stare limuzyny, w barze słuchamy trzeszczącego radia i wiadomości z frontu. W mieście, wśród bankietów i błysku fleszów trwa cicha wojna o strefy wpływów pomiędzy FBI, policją i COI. A gdzieś tam jest Jim Pearson i jego sprawa pochłaniająca nas dogłębnie.

Narodziny kultu

Czasem odnoszę wrażenie, że „Black Dahlia" jest po prostu za dobra. Każdy z jej elementów dopieszczony



został do granic możliwości, tak iż wydaje mi się, że lepszej przygodówki po prostu nie da się zrobić. Właściwie irytuje jedynie koszmarna liniowość scenariusza i konsekwentnie – jedno tylko zakończenie. Jednak biorąc pod uwagę jej obszerność i tzw. „czas gry", można to jakoś wybaczyć. Szkoda też, że „zauważyć" można jedynie obiekty, które mają jakiś wpływ na bieg wydarzeń. Cała reszta, setki przedmiotów w bogatych wnętrzach, są tylko tłem. A czasem



aż prosi się o jakiś komentarz. Mimo tych wad, Take 2 po prostu znów wymiotło konkurencję na bruk. Według mnie jest to dla każdego lubiącego „adventure" pozycja wręcz obowiązkowa, ale czy stanie się kultowa - czas pokaże. Historyczne momenty mają to do siebie, że ich uczestnicy najczęściej nie zdają sobie sprawy, że takowy właśnie zaistniał. „BD" zabrała mi niezły kawałek życiorysu, a już wkrótce zabieram się do niej po raz drugi. Myślę, że właśnie w ten sposób wielu powróci do tej gry i odkryje ją ponownie za kilka lat. „Black Dahlia" wraz ze swym genialnym scenariuszem, kreacją świata i wykonaniem po prostu wyprzedziła epokę o kilka długości.

Piotres

Grafika 94% Grywalność 88%
Oryginalność 93% Dźwięk 90%

Kupujcie, bo w lepszą przygodówkę z pewnością szybko nie zagracie!

WERDYKT 94%

Deadlock II: Shri

Witajcie w świecie twardym jak podeszwa buta okrętowego palacza i równie cuchnącym jak beczki przesolonego mięsa. I wybaczcie mi te morskie zapożyczenia. To właśnie wpływ połączonego kapitana Igloo z elementami Whiskasa. Wbrew tej niezbyt sympatycznej zapowiedzi, my uraczymy Was prawdziwie smacznym kąskiem. Macie ochotę na eksploracje kosmicznej otchłani (w dobie „Star Wars" nie mielibyście ochoty?). Oto przed wami najnowsze dziecko Electronics Arts...



INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Accolade
Data wydania:	Kwiecień
Cena:	160.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



No, pewnie myśleliście, że zaczniemy z Suicidem od wylewania kubeł pomyj na rząd, demokrację, policję... Nic z tego, panowie, nic z tego. Po prostu kilka dni temu, wobec nieobecności naszego Bossa, jego bezpośredni zastępca po prostu przechwyciwszy rządy zaczął od pozbycia się naszego malkontenckiego dua, wciskając w nasze łapki stuff - właśnie „Deadlocka 2". No, trzeba przyznać, że plan był przebiegły, ale z powodu naszej obecności w dwóch postaciach, jeden z nas czatował na redakcyjnego płatnika pod schodami, a drugi w pocie czoła zasuwał przy PC-ecie. No i padło na mnie - (Jagda). Po odpaleniu giery przez dłuższą chwilę nic nie mogłem powiedzieć. Ale ten stupor trwał tylko chwilę. Potem spokojnie wydudłałem puszeczkę (!autoreklama!) i odprężony zacząłem mu się przyglądać. „Deadlockowi", rzecz jasna. Panowie, Electronics Arts po raz kolejny udowadnia, iż wie co robi, a to co robi nam się po prostu podoba.

Cest pace para bellum

Gra nie ma jakiejś specjalnie zakręconej fabułki. Ot, po prostu po latach eksploatowania matki ziemi, nasi kochani następcy po prostu rozpoczęli regularny zasiew kolonizacyjny na pobliskich planetach. Niestety, jak chce statystyka i Daniken, trafili na kilka innych ras, które również zmierzały do opanowania kosmicznej próżni. Początkowe stadium współpracy szybko stało się przeszłością i już po chwilce wszyscy wzięli się za tzw. twarze. My trafiamy na moment, w którym do głosu dochodzi tzw. rozsądek. Na planetach lądują statki kilku ras i tylko od naszej postawy zależy jak potoczą się losy planety. Ot, cała bajka... W praktyce możemy dowolnie zmienić swoją rasę, tak więc nie jesteśmy skazani na nasze humanoidalne ciuszki. Każda z ras, jakie proponuje nam komputer ma pewne cechy predestynujące ją do „przewodniej roli" w niektórych dziedzinach. Jedni to urodzeni naukowcy, inni żołnierzy, żywiołem jeszcze innych jest handel, podczas gdy ostatni potrafią tylko łupić napadnięte kolonie. Po wyborze rasy możemy określić, jaki typ planety nam odpowiada najbardziej i... już! Gdy nasza maszynka wygeneruje nam kochany terenik, możemy przystąpić do jego systematycznej eksploracji. Pod naszą jurysdykcją będzie coś w rodzaju guberni, jednej z kilkunastu, na jaką komputer dzieli powierzchnie planety. Sąsiadujące z nami są nam na początku ukryte przed widokiem taktycznym. Bowiem sama rozgrywka odbywa się na „zbliżeniu" danego kawałka planety, przedstawionego w sposób izomeryczny. Tutaj budujemy kolejne konstrukcje, spełniające różne funkcje. Od mieszkalnych po fabryki uzbrojenia, bazy lotnicze i ośrodki naukowe. To właśnie dzięki nim będziemy mogli zwiększać nas potencjał naukowy i militarny. O efektywnym zarządzaniu danym obiektem decyduje odpowiednie jego „zasiedlenie". Po prostu każdy z nich dysponuje pewna ilością wolnych miejsc pracy i gdy te będą wszystkie zajęte dopiero wtedy konstrukcja pracować będzie najefektywniej. Przyrost ludzi zależy od ilości zmagazynowanej energii, zasobów żywnościowych i miejsc do mieszkania. Dzięki budowaniu kopalni możliwe jest stworzenie odpowiednich zasobów materiałowych do zbudowania floty powietrznej i armii lądowej. Aby te cacka zbudować, będziemy potrzebować fabryk i baz lotniczych. Ale żeby w ogóle coś stworzyć, muszą najpierw opracować plany tych zabawek nasi naukowcy. I tutaj właśnie „Deadlock" odsłania swoją największą zaletę i... wadę zarazem. Tworzenie nowych koncepcji, kolejność ich budowy jest rozrysowana na wspaniałym schemacie. Wszystko widoczne jak na dłoni. Ustalamy kolejność prowadzenia badań, tylko że... Wszystkie mają charakter ściśle militarno-żywnościowy. Tak jak cała gra. „Cywilizacja" (BACZNOŚĆ!!!) pod tym względem bije całkowicie „Deadlocka". Podobnie jest z liczbą wynalazków - „Deadlock" wypada tutaj niespecjalnie. A gdy już wreszcie pobudowaliśmy, ustaliliśmy, opłaciliśmy to... klikamy na przycisk zmiany tur. Tak, tak, w zalewie chłamu real-time „Deadlock" świeci jasno swą klasycznością. Choć dla miłośników walki z czasem i tutaj znajdzie się opcja ograniczająca czas trwania jednej tury (30-60 s). Dochodzimy wreszcie





ne Wars



do clou gry. Jest nim wojskowość. Cała zabawa polega na jak najszybszym wysiudaniu z planety przeciwników. I tutaj kolejny minus „Deadlocka". Możemy tylko przyglądać się bitwie jako typowy kibic. Weźcie chipsy i piwo! Bleeee! Wreszcie dyplomacja. Mamy tutaj coś takiego. Możemy zawierać sojusze na czterech płaszczyznach: wojskowej, naukowej, wywiadu wojskowego i tzw. stosunków. Pod tym względem „Deadlock" dościga „Civilization". Kissinger zapewne wymyśliłby jeszcze kilka, ale to co jest zupełnie wystarcza. Wojna i pokój (a w zasadzie tylko wojna) decyduje o przyszłości kolonii i jej rozwoju. Metoda na Budionnego skutecznie odstraszy strategów mających ciągoty nie tylko ku Marshallowi, ale i Calusewitzowi.

Choć, pomaluj mi... „Deadlocka"!

O sprzedawalności produktu decyduje dzisiaj nie tylko dobry pomysł, ale także oprawa graficzna. Pod tym względem panowie z EA odwalili kawał dobrej roboty. Wspaniałe renderingi są tylko drobna zachętą do zajrzenia dalej. Szczególnie polecamy zwrócić uwagę na dobrze wykonane postacie naszych przeciwników. Różnorodność ras została świetnie oddana. Każda z nich swoimi ruchami i doskonałą oprawą dźwiękową (świetna samploteka) tworzy niecodzienny klimat spotkania prawdziwego „ufolka". A jeśli już dotknęliśmy oprawy dźwiękowej... Twórcy naszego bohatera postanowili podkręcić klimat bawienia się w czasie gry, produkując kilka wdzięcznych lightmotivów. Ich charakter świetnie oddaje aktualną sytuację gracza.



A tak w ogóle

„Deadlock" zaskoczył nas klasycznym podejściem do tematu. Tworzenie strategii bazującej na systemie turowym świadczy o zdrowym podejściu do tematu, a nie tylko o chęci nabicia sobie kabzy, bo przecież wystarczyłoby stworzenie kolejnego pociotka „C&C". W tę produkcję wsadzono sporo świetniej roboty grafików. Twórcy scenariusza musieli się nieźle napracować tworząc dość jednak skomplikowany system dyplomatyczno-wojskowo-naukowy. Całość jednak nie jest produkcją najwyższych lotów. Do hiciorów marki „Civilization" zabrakło co najmniej większej uniwersalności systemu. Jednak „Deadlock 2: Shrine Wars" jest produktem wartym polecenia. To konstrukcja przemyślana i okraszona świetną grafiką. Dla wszystkich miłośników gwiezdnej eksploracji, przed oczekiwaną niebawem (bagatela - kilka miesięcy) premierą „Alpha Centauri" (Sid RuLez!), szczerze polecamy!

Jagd52&Suicide

Grafika 80% Grywalność 70%
Oryginalność 60% Dźwięk 65%

Strategie turowe w odwrocie? A może jednak renesans!

WERDYKT 75%







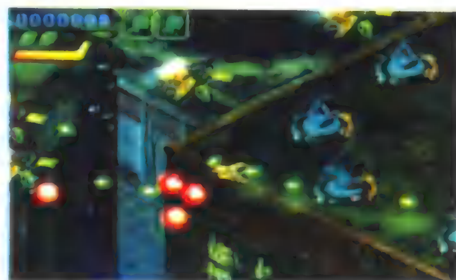


1. Właśnie wybucha maleńka bombeczka która nie pozwoli na przetrwanie nikomu ani niczemu. 2. Ten boss wygląda czadersko gdy zaczyna kręcić swoją piłą. Zresztą co ja będę mówił cała gra tak wygląda. 3. Ta sceneria jest po prostu niewyjęta. Tego nie widać ale tu wszystko się rusza, błyska a czasem nawet strzela!!

The Reap

Na początek małe ostrzeżenie: tekst ten jest tendencyjny, więc jeśli komuś to przeszkadza niech przerwie czytanie i zajmie się robótkami domowymi. Tych, którzy o to nie dbają, zapraszam w podróż po niesamowitym i niezwykle sugestywnym świecie industrialnym, jaki mamy przyjemność widzieć w grze „The Reap".

Jak na początku wspomniałem, tekst będzie tendencyjny, dlaczego? Bo uwielbiam industrial i wszystko co z nim zesmerfowane (smerfy też lubię). Ten klimat, pełnej fabryk i innych wynalazków człowieka przyszłości kręci mnie na maksa, a w grze jest tego od groma. Płonące domy, masa najdziwniejszych urządzeń to jest to, co tygrysy lubią najbardziej. Poza tym na tę recenzję miały wpływ wydarzenia z mojego dzieciństwa (trochę psychoanalizy nie zaszkodzi). Jako malec uwielbiałem „River Raid". Pamięta to ktoś jeszcze? Gra ta odbiła na mojej psychice piętno, którego nie sposób się pozbyć. Odtąd wszystkie gry tego typu budzą we mnie bestię i nie pozwalają mojej rodzinie utrzymywać ze mną przez pewien czas normalnych stosunków. Jako że dobrych gier tego typu jest mniej niż pcheł w futrze mojego kota, to bestia budziła się rzadko. Aż do niedawna... do czasu kiedy nadszedł „The Reap". W tej grze jesteś Zły. Obcy postanowili wreszcie podbić niebieską planetę, a że potrzebowali kogoś kto zna się na ludziach (i ich zabijaniu) zwrócili się do Ciebie z prośbą o „przysługę". Ty dostajesz kasę w zamian za zniszczenie wszystkiego co ludzkie. Pecunia non olet.... Wsiadłeś w swój mały, ale uzbrojony stateczek i wyruszyłeś na podbój swego globu. Ziemianie (nie wiedząc, że nie mają szans) wysłali Tobie naprzeciw setki żołnierzy, statków, a nawet owce i krowy. Nie spowodowało to jednak Twego zniechęcenia, o nie. Zmobilizowało Cię nawet, bo – jak sobie słusznie pomyślałeś – im więcej umarlaków, tym więcej punktó... o przepraszam mamony. A więc, w drogę, która pokryje się niedługo ludzką (lecz bynajmniej nie Twoją) krwią. Walczyć Ci przyjdzie w najróżniejszych warunkach, na lądzie, jak i pod wodą. Wszędzie jednak



W takich sytuacjach gdy nie ma dokąd uciec a twoja osłona jest bardzo słaba po prostu zamknij oczy aby nie patrzeć na swoją śmierć.

INFO	
Wydawca:	Take 2
Producent:	Housemarque
Data wydania:	Już jest
Cena:	134.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

gały wychodzić Ci będą z orbit, gdy ujrzysz to, co wyrzeźbili geniusze od grafiki komputerowej. Bez żadnego akceleratora dane Ci będzie zobaczyć cuda: piękne wybuchy, tańczące światła, efekty soczewki, wielopoziomowy scrolling. Co do tego ostatniego to kopara opadła mi aż do stóp, gdy „lecąc" sobie spokojnie pod wodą, ujrzałem pod sobą wielką, pracującą maszynę. A jest tego dużo więcej: wybuchające cysterny, autobusy pełne żołnierzy, pociągi jeżdżące tuż przed Twoją lufą. Zresztą co będę opisywał to trzeba zobaczyć na własne patrzałki.

Przepych graficzny może jednak niektórym przeszkadzać, gdyż w pewnych momentach po dokonaniu szalonej destrukcji na ekranie nie widać prawie nic poza płomieniami!. Mi osobiście to nie przeszkadzało, gdyż taki to typ gry, gdzie należy wszystko rozwalać, a im więcej żelastwa do rozwalenia, tym lepiej. Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze muzyka i to co wydają z siebie Twoje malutkie działka, i przerażeni przeciwnicy. Muzyka jest dynamiczna. Pompuje basy w Twe spragnione jej uszy, wrzaski uciekających ludzi, odgłosy wybuchów są znakomite. Jak to przyjemnie usłyszeć „somebody stop that thing" od wojaków, którzy wiedzą, że Ciebie nie może nic powstrzymać.

Z tego co napisałem wynika, że to jest super cool. Jednak jest kilka rzeczy, które psują dobre imię tej gry. Pierwsza to poziom trudności. „The Reap" potrafi miejscami zniechęcić nawet najbardziej napalonego giercmana. Gdy po raz setny zabija Cię żółta łódź podwodna, przychodzą Ci do głowy myśli o popełnieniu zbrodni na marynarzach, którzy stacjonują na Oksywiu. Nie wyobrażam sobie, jak na poziomie Hard można skończyć tę grę. Druga rzecz to ilość dostępnych broni. Jest ich tylko 4 (no może 5) i nie pomaga to, że mają one po kilka poziomów mocy. Cóż z tego, że gdy używasz np. „błyskawicy" cieszą się Twe oczy efektami graficznymi. Dobra grafika i klimat to za mało (choć to 70% sukcesu). Przydałoby się jeszcze kilka dział, których lufy mógłbyś wystawić przed nos swym wrogom (a jest ich naprawdę wielu).

„The Reap" jest grą w swej kategorii wybitną i mimo tych kilku potknięć zabawa jest na całego. Polecam ją wszystkim miłośnikom strzelanin, i klimatu industrialnego. Nie będą oni zawiedzeni. **Grześ**

Grafika 90% Grywalność 75%
Oryginalność 80% Dźwięk 90%

Zabawa na maksa. Łyżeczką dziegciu jest poziom trudności, ale dla hardcorowych graczy to bułka z masłem.

WERDYKT 85%

Magic the Gathering
Spells of the Ancients



„TO się zaczęło jakiś czas temu... Mniej więcej na początku 1 klasy szkoły średniej. Widziałem jak, TO robili w szkole na przerwach, w klasie - czasami nawet w bibliotece. Nigdy jednak TEGO nie próbowałem. Ciekawość ogarnęła mnie do tego stopnia, że poszedłem w pewne miejsce i kupiłem TO. Od tamtej pory wpadłem w nałóg. Nie ma już dla mnie ratunku..."

INFO

Wydawca:	MicroProse
Producent:	MicroProse
Data wydania:	Już jest (UK)
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Jeśli jesteś stałym Czytelnikiem „Gier Komputerowych", to zapewne zauważyłeś, że do tej pory recenzowałem jedynie gry na Saturna. Owej maszynki w domu nie mam (grywam w redakcji :]), ale mogę się poszczycić niezłej konfiguracji PeCetem. Tym większa była moja radość, gdy wreszcie doczekałem się możliwości wykazania się w opisywaniu gierek na tę platformę. W moje rączki trafił od dawna oczekiwany przez zwolenników gier karcianych, upgrade do PeCetowej wersji „Magic: The Gathering" pt. „Spells of the Ancients". Ów upgrade jest pierwszym z całej serii zapowiadanych przez firmę MicroProse. Zawiera kilka uaktualnień i nowych rozwiązań, o których jest mowa w dlaszej części tekstu. Ale zacznę od początku. Jak to było wcześniej, dostępne są trzy podstawowe moduły: Shandalar, Duel oraz Deck Builder. Pierwszy jest połączeniem elementów gry karcianej z RPG. Nie będę opisywał historii gracza oraz celów w tym wyimaginowanym świecie, ponieważ zostało to zrobione bardzo dokładnie w poprzednim artykule poświęconym „Magicowi". Tutaj nie wiele uległo zmianom. Wprowadzono możliwość wykreowania sobie bohatera, wybierając jeden z kilkunastu obrazków, nadając mu imię itp. Poza tym nonstop prowadzone jest logowanie wszystkich rozgrywek, tak więc każdy może zobaczyć ile pojedynków przegrał, wygrał bądź zremisował. Więcej nowinek znajdziemy w opcji Duel, która jest niczym innym jak rozgrywką jeden na jeden w karcianą wersję „MtG". Tak jak w poprzedniej wersji możemy grać deafultowo stworzonymi deckami lub skonstruowanymi własnoręcznie w Deck Builderze. Moduł Duel składa się z trzech trybów: Solo Duel – pojedyncza lub kilkakrotna potyczka z jednym przeciwnikiem, Gauntlet – walka z różnymi oponentami, Sealed Deck – nowość w komputerowym „MtG". Stworzona na wzór powszechnie organizowanych turniejów, których zasady są następujące. Idziesz na turniej, kupujesz określoną liczbę busterów (paczuszka zawierająca 15 kart do „MtG") i muszisz z nich złożyć deck, którym potem grasz przez cały turniej. Jest to jeden z najprzyjemniejszych typów rozgrywek w „The Spells of Ancients", tym bardziej że pozwala na przygotowanie się do mistrzostw. Jednak jest pewien mankament. W Sealed Deck dostępne są jedynie karty z 4 edycji. O kartach chciałem napisać pod koniec, ale jak już coś się zacznie, trzeba to skończyć. W „TSoA" doszły jedynie Arabian Nights oraz Antiquites, potocznie zwane Antykami. Są one dostępne w Deck Builderze, Shandalar oraz Duelu, z wyjątkiem opcji Sealed Deck, co może trochę zdziwić niektórych graczy, ale od razu wyjaśniam, że w rzeczywistości granie tymi edycjami jest zabronione. Arabian Nights i Antyki to niewiele zważywszy, że łącznie to około 70 kart. No, ale trzymajmy za słowo firmę MicroProse i czekajmy cierpliwie na kolejne edycje, mające niedługo ujrzeć światło dzienne. W kolejce czekają, takie jak Mirage, Tempest czy 5th Edition. Jak już wspomniałem na początku, „Spells of the Ancients" jest pierwszym z całej serii zapowiadanych upgradów. Polecam go wszystkim, którzy mają podstawową wersję „Magica". Tym, którzy grają „normalnie" w „MtG" i mają PeCety, ale jeszcze nie zaopatrzyli się w jego komputerowy odpowiednik, odsyłam do sklepu. Natomiast tych, którzy interesują się karciankami, a nigdy nie mieli możliwości zagrania w żadną, odsyłam do wersji podstawowej.

Cthulhu





Grafika 85% Grywalność 91%
Oryginalność 85% Dźwięk 65%

Nie ma to jak porządnie wykonane upgrade'y...

WERDYKT 85%





INFO	
Wydawca:	**User**
Producent:	**DeLyric**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**User**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Target

O tym, że mamy zdolnych programistów, nie trzeba chyba nikogo przekonywać. Takie gry jak „Fire Fight" czy „Clash" dowodzą, że jedyną rzeczą, której brakuje rodzimym twórcom, to odpowiednio wyposażone pracownie i majętni inwestorzy. Jednak i to wkrótce ma się zmienić, tym bardziej że do grona wielkich wydawców dołącza właśnie krakowski User.

Przez wpół przysłonięte żaluzje do pomieszczenia wpadało tłumione światło ulicznej latarni, załamując się i pełznąc w stronę czarnego skórzanego fotela. Tam siedział ON.

– Szefie, przesyłka od jednego z naszych.

ON skinął delikatnie dłonią. Do pomieszczenia weszło dwóch postawnych mężczyzn, tachając nieprzyzwoicie wielkie, mocno poobijanie i obszarpane pudło, ze stemplami Poczty Polskiej.

– Otworzyć!

Gdzieś zza ściany dochodziły jęki podkręconego do granic wytrzymałości procesora Pentium. Było duszno, wentylator miarowo mielił zastygłe powietrze, gdy spod zwojów waty i trocin wydobyto w końcu małą płytkę CD.

– Mieli rację – Szef stwierdził tylko to, co od dawna było w przypuszczeniach – nasi zrobili strzelaninę FPP. Kogo możemy do tego przydzielić? Z ciemności bezszelestnie wysunęła się ręka z czarną teczką opatrzoną klauzulą „Tajne – specjalnego znaczenia". Szef zaczął czytać:





– Piotr Stasiak, pseudonim „Piotres". Ur: brak danych. 1986 – dostaje na Komunię od babci Atari 65XE. Bardzo szybko okazuje się znakomitym graczem, wprawnie posługuje się joystickiem. 1991 – zmienia sprzęt na Amigę 500. Staje się zagorzałym Amigowcem. 1993 – wyrzucony ze szkoły za zniszczenie sprzętu (386SX) szkolnej pracowni komputerowej przez próbę odpalenia sieciowego „Doom 2". 1994 – kupuje Pentium. 1995 – postanawia rozpocząć karierę solową... jako recenzent w „GK". Szef zamyślił się głęboko. Wiatrak dalej mielił powietrze

– Dobra, dawajcie go tu.



Recenzent

Dzwonek do drzwi obudził mnie o stanowczo zbyt wczesnej porze. Dwóch po cywilnemu wręczyło zawiniątko z płytką „Target", pogadało coś o zaległych terminach, po czym zniknęło w mroku. Nie wiem dokładnie, w jaki sposób gra znalazła się na moim twardzielu, bo rozbudziła mnie dopiero dość żwawa muzyka początkowa oraz swojsko wyglądające menusy. Nie żebym był jakiś mocno zaskoczony, bo przecież polskie produkcje pojawiają się ostatnio coraz częściej, więc można się było przyzwyczaić, niemniej jednak zawsze w tym momencie rodzi się we mnie typowy schizofreniczny konflikt: recenzenta, który wręcz marzy o wywleczeniu na światło dzienne każdej najmniejszej niedoróbki, z patriotą – któremu po prostu serce się kraje, gdy musi napisać (dość często, niestety) jak to daleko nam jeszcze do poziomu gier zachodnich. Na szczęście, już po kilku chwilach obcowania z najnowszą produkcją panów z „DeLyric" mogłem odetchnąć z ulgą, bo jest ona przygotowana naprawdę profesjonalnie. „Target" to strzelanina FPP. Warstwa fabularna wykorzystuje dość modny ostatnio problem sąsiadów zza Buga, którzy po rozpadzie byłego ZSRR zamiast Rewolucji zaczęli eksportować na Zachód falę przemocy i przestępstw. W świecie walki gangów i płatnych specjalistów pojawia się nagle gracz, który może się wcielić w postać komandosa, ex-terrorysty i kobiety-snajpera. Każda z tych postaci charakteryzuje się pewnymi cechami osobowości rodem z gier RPG, które to cechy będą potem w











trakcie gry rozwijane. Co ważniejsze, ma to rzeczywisty wpływ na rozgrywkę. Siła i celność warunkują na przykład, czy nasza postać może podnieść i używać daną broń. Wspomnieć jeszcze należy o możliwościach multi-grańska (Inet, kabel, split screen), ale mnie one jakoś specjalnie nie wciągnęły.

Patriota

Grę zaczynamy w przytulnym domku, w jednym z milutkich polskich miasteczek, pewnego milutkiego poranka. Pierwsze kroki kierujemy oczywiście w stronę pobliskiego pubu Scyzoryk, który będzie stanowił od teraz bazę wypadową. Można tu za zdobyte pieniądze zakupić prawie wszystko. Od krótkiej Beretty, przez M16 i „kałacha", amunicję wszelakiej maści, aż do min przeciwpiechotnych. Jak na mój gust, zabrakło tylko wzbogaconego uranu. Przy jednym ze stolików przesiaduje też zwykle zleceniodawca, który będzie proponował różne misje. Najczęściej będą się one sprowadzały do wybicia do nogi wszystkich przeciwników (w końcu to strzelanka FPP), ale zdarzą się też chlubne wyjątki, np. obijanie tfu... odbijanie zakładnika. Każde zadanie to kilka połączonych ze sobą poziomów, między którymi można się dowolnie przemieszczać. Jest to konieczne szczególnie w późniejszych misjach, gdy do pokonania określonych przeciwników najlepsza jest określona broń, a nasz bohater może dźwigać tylko 4 jej sztuki (2 krótkiej i 2 długiej). Ogólnie można odnieść wrażenie, że wszystko to, co określa się osanych na płytce w formacie audio, które znakomicie, że tak sparafrazuję - służą zarówno do grania, jak i samodzielnego słuchania.

Gracz

Pozostaje jeszcze zadać sobie elementarne pytanie, czyli jak się w to gra? I szczerze odpowiem, że całkiem nieźle. Mamy dość dużą dynamikę, dużo przeciwników, w miarę ciekawe scenerie i uzbrojenie. Pistolet maszynowy przyjemnie „kopie". Granaty wybuchają. Wpadasz do pomieszczenia pełnego buców i wygarniasz do nich z kałasza, wszyscy padają (a robią to dość realistycznie) z jękiem. Huh, huh - zawsze o tym marzyłem. Dobre wrażenie psuje jednak kilka niedopatrzeń, na których czoło wybija się skąpa inteligencja przeciwników (rozumiem, że to margines społeczny, ale żeby aż tak?). Nieco zbyt wysoko umieszczono też „oczy" naszego bohatera, dzięki czemu po kwadransie błądzenia w niektórych pomieszczeniach odzywają się w człowieku zalążki klaustrofobii, że o takich szczegółach, jak całkowity brak (bez opuszczania głowy) widzenia tego, co leży na podłodze, nie wspomnę. Przeszkadza też duża bezwładność naszego bohatera, który delikatnie odbija się od przedmiotów, a porusza się z niewielkim poślizgiem (jak przy graniu w „Quake" po sieci z dużym pingiem). Zsumujcie teraz te niedogodności sterowania i spróbujcie w myślach przeprowadzić swą postać przez pomieszczenie wypełnione drewnianymi skrzyniami. Bez stresów ani rusz. A zapomniałbym - w wąskie drzwi też ciężko utrafić.

Mimo tych wad, które zaniżają końcową ocenę, mam duży szacunek do ludzi z DeLyric. Za to, że na naszym przeżartym piractwem rynku odważyli się wydać grę, która rzuca wyzwanie najlepszym. I co najważniejsze, z pojedynku takiego wychodzi obronną ręką. Bo „Target" to kawał naprawdę dobrej roboty - grafików, speców od muzyki i designu. Niemniej trudno oprzeć się wrażeniu, że ukazał się o rok za późno...



– Szefie, dzwoni ten Piotres. Twierdzi, że ma to na co czekaliśmy.

– Dobra, wyślij tam naszych chłopaków. Tylko zróbcie to bardziej dyskretnie niż ostatnim razem - żadnej broni przeciwpancernej. Niech wezmą tego nie rzucającego się w oczy czerwonego Chevroleta. I dajcie mi tu kogoś ze Składu.

Przez wpół przysłonięte żaluzje do pomieszczenia wpadało tłumione światło ulicznej latarni, załamując się i pełznąc w stronę czarnego skórzanego fotela... ***Piotres***

Grafika 80% Grywalność 70%
Oryginalność 85% Dźwięk 85%

Jak wskazuje ocena, „Target" to po prostu dobra (polska!) strzelanka FPP.

WERDYKT 70%





One

Nie mam pojęcia co takiego jest w strzelaninach, że mimo tylu tytułów ludzie ciągle to kupują i będą kupować. Coś w tym jednak musi być, gdyż firmy wydają kolejne gierki, a naszą rolą jest je recenzować.

INFO

Wydawca:	ASC Games
Producent:	Visual Concepts
Data wydania:	Już jest (UK)
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Początek jest dość nieoczekiwany – zaczynasz przygodę, leżąc w pokoju bez przytomności. Nagle nadlatuje helikopter i odpala w Twoją stronę rakietę – nie ma co, ostre przebudzenie. Od tej pory będziesz musiał przemierzyć pięć rozległych, trójwymiarowych poziomów, aby dowiedzieć się co się dzieje (dość oryginalny sposób uzyskiwania informacji). Gra jest strzelaniną, którą można określić jako third-person-perspective, z tą jednak różnicą, że kamera nie jest statycznie zawieszona za postacią bohatera, tylko zmienia się płynnie wraz z przebiegiem akcji. Nasza postać wyposażona jest w specyficzną broń (umieszczoną zamiast ręki), która w zależności od celności i liczby przeciwników, jaką zabiliśmy, staje się coraz bardziej efektywna – mocniejsza, szybciej strzela i tworzy wokół postaci ochronną powłokę. Jak już wspomniałem jest pięć światów, które swoją wielkością i złożonością mogą przyprawić o ból głowy – zapadające się platformy, dziesiątki przeciwników, cienkie mosty, wąskie ścieżki to tylko niektóre atrakcje. Gra jest naprawdę bardzo dynamiczna – chwilami, gracze ze słabszym refleksem, będą mieli spore trudności – co chwila zmienia się wirująca kamera, wyskakują na nas hordy przeciwników, dookoła wybuchy, eksplozje i świst laserów. Wszystko co się rusza chce nas zabić, więc siłą rzeczy musimy się jakoś odwdzięczyć. Oprócz standardowej broni, będziemy mogli założyć na drugą rękę inne pukawki – rakiety, pociski czołgowe i inne. Zdarzają się też sceny rodem z najlepszych filmów akcji – walka na dachu ogromnego statku kosmicznego, który co chwila skręca, zjazd na linie przy jednoczesnym ostrzeliwaniu się czy ucieczka po dachach budynków i eksterminacja wszystkiego, co stawia czynny opór. Tu trzeba umieścić duże pochwały dla grafików i animatorów – grafika jest superszybka, bardzo kolorowa i naprawdę buduje klimat. Chwilami widoki zapierają dech w piersiach i aż dziw bierze, co to autorzy wymyślili. Doskonałą oprawę graficzną uzupełniają świetne efekty dźwiękowe i dobrze skomponowana ścieżka dźwiękowa – czujesz się jakbyś był razem z bohaterem gry. W sumie ma się nieodparte wrażenie uczestniczenia w filmie akcji, który jednak nie ma żadnej fabuły – tak, to co moim zdaniem jest dobre w tej grze to brak ograniczeń stawianych przez fabułę. Po prostu rozwalasz wszystko, nie przejmując się rozkazami, zadaniami i konsekwencjami. Czysta adrenalina i skomasowana akcja. Jedno, co może trochę zniechęcić niektórych graczy, to poziom trudności, już przejście pierwszego poziomu może okazać się zbyt dużym wyzwaniem. Potem jednak mamy do czynienia z jedną z najlepszych rozwalanek w dziejach PlayStation. Dawno tak się nie bawiłem przy zgoła prostej grze – jeśli nie lubisz takich gier, to powinieneś ją chociaż zobaczyć – na pewno się nie zawiedziesz. Pozycja prawie obowiązkowa dla wszystkich miłośników ostrej wyżywki.

Baron Jack





Grafika 90% Grywalność 89%
Oryginalność 71% Dźwięk 86%

Strzelanin Ci u nas dostatek, ale i tę przyjmiemy na znak zwycięstwa.

WERDYKT 89%







INFO

Wydawca:	SCEE
Producent:	Singletrac
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Jet Rider 2

Ponad rok temu uraczono nas pierwszą częścią tych wyścigów. Niestety, gra nie przypadła do gustu większości graczy, przez co została praktycznie zapomniana. Trochę się zdziwiłem, gdy okazało się, że grupa Singletrac (twórca m.in. „Twisted Metal") postanowiła wydać kontynuację.

Drzeba mieć dużo odwagi albo bardzo mocno poprawiony produkt, aby podejmować takie kroki. Postanowiłem więc sprawdzić, jak się to firmie udało. Dla nie wtajemniczonych dodam, że bierzesz udział w wyścigach motorów odrzutowych, które zamiast na kołach, poruszają się na zasadzie napędu antygrawitacyjnego. Dzięki temu mogą poruszać praktycznie po każdym rodzaju terenu (piach, lód, woda, lawa, trawa, ziemia itd.), a my mamy możliwość oglądania bardzo krętych, kolorowych i zróżnicowanych tras. Mamy ich w grze dziesięć, z czego na początku dostępne są tylko trzy. W miarę sukcesów w trybie sezonu (otrzymujemy punkty za zajęte miejsca, najlepszy po wszystkich wyścigach wygrywa) odblokowują się kolejne, coraz trudniejsze i ciekawsze tory. Oprócz sezonu można rozegrać puchar, pojedyncze wyścigi na wybranych trasach, pościgać się z drugim graczem lub po prostu poćwiczyć bez przeciwników. Do naszej dyspozycji oddano aż dziesięciu kierowców, którzy mają własną historię, różnią się od siebie trzema istotnymi cechami – szybkością maksymalną, przyspieszeniem i wagą motoru. To w sumie wszystko co warto powiedzieć na wstępie. Teraz przejdźmy do wyglądu, który jest ważnym czynnikiem w tego typu grach. Grafika jest, owszem, kolorowa, szybka, torów jest dużo i wyglądają bardzo ładnie, ale jeśli przyjrzymy się dokładniej to w oczy rzucają się zbyt duże piksele – trochę psuje to efekt całości. Zarówno otoczenie tras (zmienia się jak w kalejdoskopie), jak i wygląd postaci jest dobry, ale niewiele poprawiono od czasów poprzedniczki. Zupełnie inaczej jest z muzyką – ta jest super! Kilkanaście kawałków od techno, poprzez hardrock, aż po country pozwalają wczuć się w akcję i rozkoszować grą. Nie najgorzej jest też z grywalnością produktu – jako wielbiciel poprzedniej części, jej kontynuacja także przypadła mi do gustu – gra jest szybka, ciekawa i wciągająca. Warto pojeździć dla zobaczenia samych torów (interesująca jest trasa po trzęsieniu ziemi) i poczucia szybkości. Dziwnie za to rozwiązano sterowanie pojazdem – są to w sumie pierwsze wyścigi, w których lepszą kontrolę nad pojazdem otrzymujemy w przypadku używania zwykłego pada – jazda na analogu jest niewygodna i zbyt niedokładna. Trochę to dziwi, szczególnie, że to właśnie wyścigi są dziedziną, w której gałki analogowe sprawdzały się najlepiej. Podsumowując, uważam „JetRider 2" za grę dobrą, ale nie bardzo dobrą. Brakuje w niej kilku istotnych elementów, a najgorsze jest to, że nie jest zbytnio ulepszona w stosunku do poprzedniczki. Jeśli więc podobała Ci się pierwsza część „łykniesz" i dwójkę, jeśli zaś nie przypadła Ci do gustu jedynka, nie znajdziesz tu wiele nowego. W sumie kolejne dziwaczne wyścigi dla fanów gatunku. **Baron Jack**







Grafika 68% Grywalność 82%
Oryginalność 70% Dźwięk 93%

Gra dobra, ale nie wybitna – zbyt mało zmian i ulepszeń w stosunku do poprzedniczki.

WERDYKT 75%

INFO

Wydawca:	Eidos
Producent:	Looking Glass
Data wydania:	Już jest
Cena:	180.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 120 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



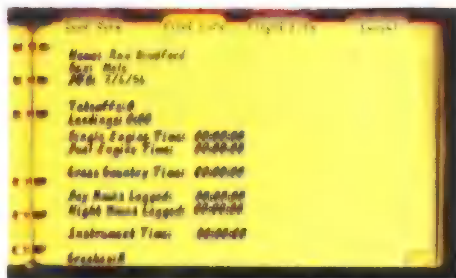


Flight Unlim

Widziałeś „Flight Unlimited"? Nie? A pogrywasz w symulatorki? Nie... Hm... no to przejdź stronę dalej. A ty, matołku w okularkach na pyzatej buzi. No.... A więc giercowałeś? Tak! No to stary, dla Ciebie i tych, którzy jeszcze nie stracili resztek normalności w tym pepsicolowym świecie w snickersowskiej polewie. Coś dla miłośników latania w ogóle, a dla tych, którzy uważają to za sztukę w szczególności – oto „Flight Unlimited II".

Od dawien dawna wiadomo było wszem i wobec, że o tytuł najlepszego „niewojskowego" symulatora walczą dzielnie dwa tytuły (które ciągle reprezentują skutecznie ze sobą walczące stajnie) – Microsoft ze swoim „Flight Simulatorem" i eidosowski Looking Glass z najnowszym wcieleniem swojego weterana, „Flight Unlimited", tym razem z cyferką II. Nawet ortodoksyjni weterani podniebnych ewolucji nie są w stanie zaprzeczyć temu, iż programiści rzucili wyzwanie nawet wojskowym symulatorom, wydając właśnie ten tytuł, jego najnowsze wcielenie jest tylko kolejnym potwierdzeniem tego poglądu. Do tej pory miłośnicy obu zabawek toczyli zażarte spory o to, który z ich ulubieńców jest najlepszy. Najnowsze dziecko Looking Glass ostatecznie kładzie kres tym akademickim dyskusjom. Przynajmniej do czasu odpowiedzi Microprose. Programiści umożliwili nam przesiadkę na jedną z pięciu zawodowych maszyn. Nie znajdziecie tutaj nic co waży więcej niż przeciętny myśliwiec z II wojny światowej. Ba, nawet jeden z nich znajdziecie tutaj (P-51 Mustang). Pozostałe samolociki to: najpopularniejsza chyba Cessna 172, wodnopłat De Havilland Beaver, Beech Baron (jedyny wielosilnikowy w tym towarzystwie) i Piper Arrow. Jak widać, postrzelać nie będzie z czego (nasze działka w Mustangu zostały przed startem zaczopowane). Dla tych, którzy nie wiedzą – „Flight Unlimited II", podobnie jak jego poprzednicy, to głęboko pacyfistyczna zabawka (no, chyba że chcecie staranować Boeninga). Naszym zadaniem będzie kontemplowanie widoczków i walka z wszechobecnym wrogiem w postaci przyciągania. I oczywiście z imbecylami z obsługi naziemnej. A tych młotków jest wyjątkowo dużo. Wystarczy spojrzeć na spis 46 portów lotniczych. Zaiste, imponujący. Podobnie jest z ruchem powietrznym, w naszej błękitnej przestrzeni potrafi być naraz około czterystu maszyn! Nie znam żadnego innego symulatora potrafiącego chociażby to obiecać. Prawdziwa zabawa zaczyna się, gdy nieopatrznie wlecimy w jakiś rejon o szczególnie dużym natężeniu ruchu powietrznego – polecamy zwłaszcza strefy przy większych miastach. Zaczyna się prawdziwy kociokwik, w eterze krzyżują się komendy, prośby, polecenia (w stylu „Oh, shit, mayday, mayday polish yessel „Pozen" going down! Please hurry up!"). He, he... żartowałem (ciekawe czy ktoś z Lotu się uchacha czy nas sfakuje). W powietrzu będziemy mogli spotkać nawet maszyny bojowe (myśliwce USAAF) czy gigantyczne „mleczne krowy" w postaci molochów ze stajni Boeninga. Ponieważ autorzy oddali tylko rejon San Fancisco i okolicznych „wsi" pozostaje nam do zwiedzenia Zatoka. Ale nie myślcie że to będzie betka, każdy z pikseli oddaje cztery metry autentycznego terenu, prześwietlonego dla potrzeb tej produkcji z iście teutońską dokładnością. To prawdziwy kop dla miłośników ekstremalnego realizmu. No, ale możecie zadać całkiem sensowne pytanie (zwłaszcza Ci, którzy nie są do końca przekonani o celowości tylko kontemplowania widoczków i tablicy z przyrządami) – i co dalej? Pofruwamy sobie Cessną czy innym żelastwem, nauczymy się przy okazji latania na orientację i... Dla tych, którzy dość szybko się nudzą, dżentelmeni z Looking Glass dodali nam kilkanaście dodatkowych „misji". A są one całkiem urozmaicone. Ot, na przykład nocne lądowanie, dodatkowa awaria awioniki, czy odebranie z pustyni uciekinierów z pobliskiego „zakładu dla niegrzecznych chłopców" (a to nie ma niegrzecznych dziewczynek ?). Jest ich jeszcze kilka i posiadają całkiem pokręcona fabułkę z dodatkiem kilku urozmaiceń natury pogodowej. A właśnie, niemalże zapomniałem na śmierć. Znowu nasi malkontenci powinni być wreszcie zadowoleni. Zastosowana przez Looking Glass technologia dynamicznej pogody jest po prostu powalająca. Zacinająca w okienka naszej











ited II



Cessny (wybaczcie że tak doczepiliśmy się tej latającej kruszynki, ale my takie lubimy... małe, wiotkie, słodkie.. echem...), mżawka zostawi nam niezatarte wspomnienie, deszczyk spływa po owiewce zgodnie z elementarnymi zasadami fizyki. Trafić nam się może nawet burza (dobrze że nie dziejowa), i sam Gromowładny ciśnie nam przed kabinkę małe co nieco ze swojego arsenału. Błyskawice wyglądają świetnie, a o ich śmiertelnej skuteczności możecie się od czasu do czasu przekonać osobiście (choć nie należy to do najprzyjemniejszych doświadczeń w naszym życiu). Czysty odjazd! No to skoro już pogadaliśmy o tych hiperrealistycznych bajerach, powinnismy przejść do prozy gry. Jest jedna rzecz, która we „Flight Unlimited II" po prostu nas wkurza. My potrafimy zrozumieć, że potrzeba skonstruowania świetnego symulatora postawiła przed twórcami wielkie wyzwanie. Ale do jasnej *%^!@ czy proces startu musi być tak cholernie realistycznie oddany!? Czasami można spędzić kilkanaście długich, jak spadochronowe sznurowadła minut oczekując na zezwolenie do startu! I żeby tylko! Zgodnie z najprawdziwszą formułą odbywania startu musimy kilkanaście razy meldować się wieży i tylko fakt, że to jest gra nie spowodował, iż mijając stanowisko kontroli lotów, nie wyciągnęliśmy dłoni z wyprostowanym środkowym palcem w kierunku pyzatej gęby kontrolera. Dzięki Bogu, że w grze znajdziemy również coś w rodzaju szkółki pilotażu, w której arcycierpliwy instruktor zniesie bez szemrania nasze fochy. Naprawdę, szczerze polecamy początkującym. Jak już napisaliśmy wcześniej, na rynku istnieje do tej pory microprosowska konkurencja w postaci „Flihgt Sim 98". Tylko że w tym momencie już jej nie ma! Looking Glass nokautuje przeciwnika. „FS'98" oferuje nam co prawda gigantyczny wręcz (w porównaniu z produktem LG) teren i możliwość pilotażu maszyny klasy Boeninga. Ale to właśnie opisywany tutaj „FUII" daje nam możliwość zapoznania się z terenem w bardzo pedantycznej skali. No i wiadomość z ostatniej chwili, Looking Glass zamierza wydać dysk z dodatkowymi sceneriami (równie starannie opracowanymi jak Zatoka San Francisco). Zresztą wystarczy się przelecieć nad tym rejonem w „FS'98", by dostrzec wręcz powalającą różnicę. To właśnie tutaj „Flight Unlimited II" pokazuje na co go stać. A jeśli jeszcze ktoś nie wierzy, to niech spróbuje obejrzeć z bliska samo miasto, wszystko co ma więcej niż pięć pięter stanowi oddzielny poligon, a latanie między wieżowcami to prawdziwa frajda. Jest jeszcze pewien problem, a na imię ma PC. No, tak, tego należało się spodziewać,



jeśli jesteście posiadaczami jakiegoś Pentium poniżej 166 MHz, to możecie czule uścisnąć swojego pryncypała i poprosić o podwyżkę (jeśli jeszcze nie udajecie, że pracujecie i nikt nie udaje, iż Wam płaci to czule uśmiechnijcie się do rodziców, wujków, dziadków itp.). Będzie ona konieczna żeby zakupić kartę 3D, najlepiej od razu z dużą ilością pamięci na pokładzie, a i sam RAM najlepiej rozszerzyć ponad standardową szesnastkę. Naprawdę warto, bowiem dopiero po takich „kosmetycznych" zmianach będziecie w stanie spokojnie patrzeć na tę grę. No i z przynajmniej trzema setkami megsów wolnego na hadeku (oj, pachnie polityką). A gdybyście chcieli zainstalować to cudo w pełnej okazałości, to polecamy coś ok. 850 MB.

Piraci powietrzni i drogowi **Jagd52&Suicide**



Grafika 90% Grywalność 87%
Oryginalność 80% Dźwięk 80%

Najbardziej brakuje opcji multi-player, ale mimo tego niewiekiego mankamentu dla rasowych symulatorolubów to już teraz klasyka.

WERDYKT **88%**

Lula the Wet Empire

INFO

Wydawca:	**Take 2**
Producent:	**Take 2**
Data wydania:	**Kwiecień**
Cena:	**159.00**
Dystrybucja:	**LEM**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90**
SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95	



Naprawdę nie wiem jak zacząć ten tekst. Może od tego, że jeśli chcesz zagrać w tę grę musisz mieć skończone 18 lat...

Bardzo lubię oryginalne strategie. Może to jednak nie jest do końca strategia, a bardziej gra ekonomiczna. A co w niej takiego oryginalnego? Grałeś kiedykolwiek w grę, która pozwalała Ci rozkręcić porno-biznes na skalę światową? Kręciłeś pornofilmy, wynajmowałeś „aktorki", budowałeś sex-shopy? Nie? No to masz okazję dzięki najnowszej grze firmy Take 2 pt. „Lula – the Wet Empire" (znana także jako „Wet"). Cała historyjka jest dosyć prosta.

Główny bohater (w tym wypadku Ty) postanawia wraz z przyjaciółmi obrabować bank w jakiejś zapadłej dziurze na południu USA. Plan jednak okazuje się niezbyt doskonały. W wyniku pewnej sprzeczki zostaje zastrzelony strażnik i bandyci są zmuszeni uciekać. Kilkanaście kilometrów za miastem, nasz bohater zostaje wyrzucony z samochodu i porzucony na pustyni wraz z pięciuset dolarami w kieszeni. Nasza przygoda rozpoczyna się w pewnym miasteczku, w momencie gdy przychodzi do nas pewna panienka (tytułowa Lula) i proponuje nam pomoc, w zamian za wydostanie się z tej dziury i uczynienia z niej gwiazdy pornoli... A jak wyglądałaby jej pomoc? No cóż mając tak ponętne wdzięki jak ona...

Na czym polega gra? Jak już mówiłem, jest to strategia. A dlaczego właśnie strategia? Bo musimy decydować czy taniej nam będzie wynająć studio filmowe na jeden dzień, czy może kupić własne wydając przy tym wszystkie oszczędności. Ale po kolei. Gra składa się z trzech leveli. W pierwszym, naszym zadaniem jest „wyrwanie" się z miasteczka, tzn. zarobienie forsy na nowe dokumenty jeszcze 50 000 USD – na pierwsze profesjonalne filmy erotyczne. Drugi etap to kręcenie profesjonalnych filmów i wywindowanie ich na pierwsze miejsce box-office'u. Natomiast trzeci, a zarazem ostatni etap, to podbój całych Stanów (budowa siecii sex-shopów oraz własnej telewizji) – ku uciesze normalnych obywateli, a rozpaczy komisji senackiej... Słów kilka o grafice. Jest inaczej niż można by się spodziewać po grze dozwolonej od osiemnastu lat i to na dodatek o tematyce przesiąkniętej seksem. Świetna cartoon'owa (po polsku: komiksowa) grafika okraszona naprawdę fajnym humorem buduje specyficzny klimat. Wszystko jest ręcznie rysowane, ale to wychodzi gierce tylko na dobre. Dźwięk – hmmm. Nie wiem co napisać, ale chyba sami wiecie, jaki jest dźwięk w filmach erotycznych. Natomiast muzyka jest naprawdę super – świetne popowe i rockowe kawałki budują sympatyczną atmosferę. Wracając do samej gierki, pierwszy etap jest w miarę prosty. Na początku wystarczy kupić aparat fotograficzny, kliszę i lampę, a następnie zrobić Luli prawdziwą sesję zdjęciową. Za naprawdę dobre fotki możemy otrzymać u dystrybutora jakieś 600 dolców. Należy jednak pamiętać o płaceniu czynszu za pokój hotelowy i uważać na FBI, które drepcze nam po piętach. Jednak do tych ostatnich możemy wynająć rockersów, którzy za odpowiednią zapłatą obiją naszych prześladowców... Gdy jednak nadal będzie nam brakować gotówki, możemy zatrudnić Lulę w pobliskim barze, jako striptiserkę. Zawsze jakieś pieniądzę. Możemy także obrobić pewnego kolesia kiblu w barze (tzn. walnąć go deską w potylicę i okraść). Czasem jednak możesz zostać aresztowany, a wtedy pozostaje jedno wyjście... zabawić się z policjantką, która lubi praktyki sadomaso... Tak na marginesie mam nadzieję, że tego tekstu nie czytają jakieś zgorszone mamuśki i nie będą dzwonić do redakcji z pretensjami o zamieszczanie takich recenzji. Jednak muszę zauważyć, iż ostrzegłem na początku, że jest to gra dla dorosłych...





Dobra wracamy do tematu. W sumie jest to naprawdę nowatorska produkcja. Nie było jeszcze gierki, która pozwalałaby na wcielenie się w postać producenta filmów erotycznych. Tak nawiasem mówiąc to te wszystkie sceny z panienkami ukazujące się w czasie gry, to żadna pornografia. Jest to zwykła erotyka – ot coś ala Playboya czy Penthouse'a...

Czas na podsumowanie. „Lula" to naprawdę fajny produkt, przykuwający do komputera na długi czas. Graficznie i muzycznie jest OK. Szczerze mówiąc to naprawdę warto kupić tę gierkę.

Szycha

Grafika 90% Grywalność 85%
Oryginalność 95% Dźwięk 85%

Godna polecenia gra ekonomiczna

WERDYKT 85%





Monty Python's
The Meaning Of Life

Pewnie każdy z Was zadał sobie kiedyś pytanie, co właściwie robi na tym świecie i czemu to wszystko ma służyć. Decydując się na zakup „Sensu życia" nie liczcie na otrzymanie jakichkolwiek odpowiedzi, możecie być jednak pewni, że spowodowany śmiechem ból brzucha będzie wam towarzyszył przez cały czas, który spędzicie przy nowym programie 7th Level.



INFO

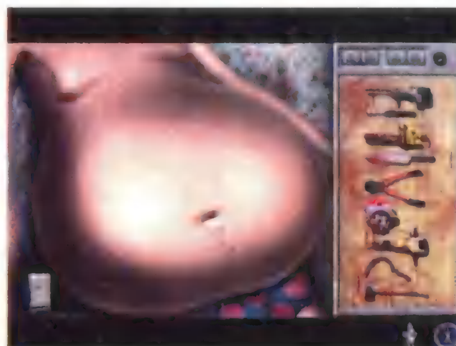
Wydawca:	Take 2
Producent:	7th Level
Data wydania:	Kwiecień
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Na początek uraczę Was próbką pythonowskiego humoru, zaczerpniętą z instrukcji. Otóż w wymaganiach sprzętowych dowiadujemy się, że potrzebna jest mysz (!), jeżeli jednak takowej nie mamy, możemy równie dobrze użyć szczura, leminga, szynszyli albo gwinejskiej świni. Inny przykład, tym razem z gry. Wyobraźcie sobie, że pewnego pięknego dnia budzicie się z krwawym kikutem zamiast nogi, a doktor stwierdza, że przyczyną może być wirus – po prostu totalny nonsens, ale jak tu się nie śmiać?

W „Sensie Życia" będziemy mieli za zadanie skompletować przedmioty, które zebrane do kupy pozwolą nam poznać tytułowy sens życia. Aby tego dokonać, trzeba będzie spenetrować siedem obszernych poziomów, będących równocześnie kolejnymi etapami naszego pobytu na ziemskim padole. Każdy taki level to część filmu przeplatana przeróżnymi mini-grami. W zasadzie zadanie gracza ograniczać się będzie tylko do klikania na kolejne elementy otoczenia i rechotania. A właśnie, zapomniałbym o bardzo ważnej sprawie, a mianowicie o tym, że 99% grywalności w „Sensie Życia" to totalnie powykręcane (tak, tak, nawet bardziej od CeFka) teksty, tak więc nie znając choćby w niewielkim stopniu angielskiego, nie zabierajcie się do gry. Jeżeli chodzi o grafikę, to powiem szczerze, że wcale nie jest rewelacją. Wszystkie postacie występujące w grze mają bardzo ograniczony wachlarz ruchów i niekiedy potrafią tylko kłapać szczęką i wywracać oczami. Jak dla mnie, to trochę mało. A! na śmierć zapomniałem o filmikach, które od czasu do czasu zaszczycą swoją obecnością ekran naszego monitora. Ich liczba jest niestety dość mała, ale są zrobione tak, że można je oglądać po kilka razy i za każdym razem ryczeć ze śmiechu. Dźwięk generalnie stoi na podobnym poziomie i nie ma co się na jego temat rozpisywać, powiem więc tylko, że podkładu muzycznego (nie licząc kilku okazjonalnych piosenek) nie ma, są za to godziny tekstów. I to chyba wszystko co mam do powiedzenia na temat „Monty Python's: The Meaning of Life". Jeżeli lubicie Pythonów, to będzie to dla Was pozycja obowiązkowa, jeżeli nie, to przyjmijcie moje szczere kondolencje. I jeszcze raz na zakończenie przypomnę, że bez znajomości angielskiego granie traci sens, bo „Sens Życia" chyba nie ukaże się w wersji polskiej.

Kayackash





Grafika 70% Grywalność 85%
Oryginalność 90% Dźwięk 70%

„The Meaning Of Life" jest grą przeznaczoną dla ludzi o mocnych pęcherzach, wszyscy inni bardzo szybko zmoczą się ze śmiechu.

WERDYKT 75%

INFO	
Wydawca:	Telstar
Producent:	Makh Shevet
Data wydania:	Kwiecień
Cena:	150.00
Dystrybucja:	Matksoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Demencja – med. otępienie, upośledzenie inteligencji, orientacji, zdolności rozumowania, na tle chorób nerwowych, psychicznych, miażdżycy. Jednym słowem – obłęd.

Dementia



Bardzo często tytuł gry wiele mówi o niej samej, przykładami niech będą tu „Command & Conquer", czy „NHL 98". Zaraz po ich przeczytaniu każdy bez trudności może z dużą dozą dokładności określić i gatunek gierki i jej „zawartość". Nie inaczej jest również w przypadku „Dementii". Obłęd i kompletne szaleństwo (w którym jednak jest metoda) to jest to, co przyświecało autorom podczas jej kreowania. Stworzyli więc rodzinę Crotony'ów, składającą się ze zgrai psychopatów, do których jak podchodzić, to tylko z porządnym argumentem w garści. Następnie powołali do życia ich wroga numer jeden – Zwariowanego Królika, który w akcie zemsty za rzesze zwierzątek zamaltretowanych przez Crotony'ów na śmierć, wyciął ich dom z Obwarzankowej Planety, porwał ich i porozrzucał wśród planet wszechświata, który jest zresztą wytworem jego własnego chorego umysłu. I ostatecznie twórcy „Dementii" wprowadzili na „scenę" główną bohaterkę gry, superherosa uwielbianego przez wszystkie dzieci – Babcię. Jej zadanie to: przemierzyć Króliczy Wszechświat, odzyskać skradzioną książkę kucharską (każdy ma do czegoś słabość) i dobitnie wykazać Królikowi, że absolutnie nikt nie podskakuje babci.

Po drodze, starsza pani, będąca zresztą znacznie bardziej żwawa niż można tego po niej oczekiwać, będzie napotykać najprzeróżniejszych osobników: śpiewające mrówki, pyskate drzewa, czy kosmitów, będzie przemierzać światy, w których jeden ołowiany żołnierzyk strzela z armaty do drugiego biegającego w kółko, umykającego przed goniącym go walcem lub miejsca, gdzie wielkość i grawitacja nie są takie, jakie być powinny, a wszystko to pogrążone, będzie w oparach lekkiego absurdu i delikatnego humoru. By tradycji stało się zadość, kilka słów poświęcę teraz na krótkie omówienie gry od strony wizualno-dźwiękowej, by następnie przejść do kwestii może nie tyle ważniejszej, co znacznie bardziej interesującej z punktu widzenia gracza – mówię tu naturalnie o grywalności. Jeśli chodzi o grafikę, to... no cóż, niewątpliwie jest, niewątpliwie stoi na zadowalającym poziomie i niewątpliwie dobrze oddaje ogólny charakter gry. Osobiście, co prawda, nie przepadam za prerenderowanym 3D w przygodówkach, jednak muszę przyznać, że tym razem nie miałam większych obiekcji co do jego zastosowania, zwłaszcza że parokrotnie osiągnięto za jego pomocą naprawdę niezłe efekty – tła w kilku lokacjach są tak ładne, że „trudno od nich oczy oderwać". Gratulacje natomiast należą się osobom odpowiedzialnym za oprawę dźwiękową „Dementii". Dobrze dobrali lektorów użyczających głosu postaciom (a zwłaszcza głównej bohaterce), przede wszystkim zaś wspaniale podobierali melodie stanowiące tematy muzyczne poszczególnych lokacji. Są one niezwykle różnorodne: od hinduskich „zaśpiewów", aż po brzmienia bardziej metalowe. Naprawdę bardzo udane. „Dementia", od strony mechaniki gry, to klasyczna przygodówka: pogadaj, znajdź przedmiot i użyj go. Interfejs jest również typowy – kursor zmianą kształtu sygnalizuje aktywne obiekty. Szkoda tylko, że obiekty te często nie są opisywane, bardzo brakuje też komunikatów dlaczego babcia nie dała rady wykonać powierzonego jej zadania. Dużym (i zasadniczym) minusem jest również nielogiczność dużej części łamigłówek, które rozwiązywane są przez przypadek, dzięki łutowi szczęścia lub metodzie „wszystko na wszystkim", stosowanej zazwyczaj w krańcowej desperacji, tu jednak prawie za każdym razem. Główną tego przyczyną jest wspomniany wcześniej brak komentarzy od bohterki i nie pozwalająca planować dalszych posunięć nieprzewidywalność gry.





Ostatecznie więc, mimo iż „Dementia" nie jest grą którą mogłabym polecić z czystym sumieniem, to jest w niej jednak coś (interesujący pomysł i ciekawość co też autorzy wymyślili dalej), co wciąga i sprawia, że wśród „klasy średniej", do której bez wątpienia należy, wyróżnia się w pozytywny sposób. ***Patrycja***

Grafika 82% Grywalność 68%
Oryginalność 85% Dźwięk 86%

Określenie „całkiem, całkiem" wyśmienicie do tej gry pasuje. Żaden z niej hit, ale na swój sposób jest nawet przyjemna.

WERDYKT 71%

Książę i Tchórz

INFO	
Wydawca:	IPS
Producent:	Metropolis
Data wydania:	Już jest
Cena:	119.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Po hucznych zapowiedziach i bombardowaniu prasy reklamami, firma Metropolis wydała nową gierkę – „Książe i Tchórz". Trzeba przyznać, że jest to produkcja naprawdę profesjonalna - gra się w nią miło m.in. z tego powodu, że jest polska.



Na początek kilka słów o firmie Adriana Chmielarza. Metropolis jest znana na pewno wśród fanów przygodówek. Tytuły takie jak „Tajemnica statuetki", „Teenagent" czy chociażby ich ostatnia pozycja – „Katharsis" - pamięta wielu graczy. I nie wiąże się to tylko z tym, iż są to polskie gierki, ale dlatego, że były wykonane na światowym poziomie. Już sam engine „Katharsis", wraz z kilkoma drobnymi sztuczkami graficznymi wzbudzał szacunek (ale i tak nie zmienia to faktu, że gierka była wyjątkowo nudna). Ich najnowsza propozycja powinna wzbudzić zainteresowanie fanów przygodówek, którym znudziły się interaktywne filmy, a zagraliby w coś na miarę „Broken Sworda" czy też „Monkey Island"... Slogany reklamowe „KiT" były przeładowane informacjami na temat gry. Można było się z nich dowiedzieć, iż dialogi są autorstwa A. Chmielarza oraz Jacka Piekary, że jedna postać (a dokładnie czarodziej Ariwald) przemawia głosem Kazimierza Kaczora, a grafika powali Cię na kolana itd. Tak więc kiedy tylko pudełko z grą wylądowało na moim biurku, od razu zabrałem się do giercowania... I muszę stwierdzić, że reklama faktycznie nie kłamała!! Ale może zacznę od początku. Głównym bohaterem „Księcia i Tchórza" jest pewien młody człowiek o imieniu Galador. Prowadził on nudny żywot na dworze swojego ojca, toteż gdy diabeł zaproponował mu podpisanie paktu w zamian za dostarczoną „rozrywkę", zgodził się bez namysłu. Jednak nie wiedział jakie będą tego konsekwencje - jego dusza została zamieniona z ciałem pewnego, współcześnie żyjącego chłopaka. I tak rozpoczyna się gra. Chciałem tylko powiedzieć, że trochę podkoloryzowałem intro – nie jest ono wcale takie fajne na jakie wygląda. Cały filmik składa się z jednego kadru – siedzi przed nami czarodziej i opowiada nam co się stało. Jest to tak nudne, że po prostu pominąłbym tę sekwencję, gdyby nie fakt, iż mag przemawiał głosem Kazimierza Kaczora. Tylko dzięki temu wytrzymałem do końca. Trochę rozczarowany tą częścią bałem się odpalić samą grę, ale to co zobaczyłem na ekranie monitora zasługuje na wysoką ocenę. Profesjonalizm w każdym calu! Wspaniałe ręcznie malowane lokacje, równie doskonałe sylwetki naszych bohaterów potęgują pozytywne wrażenia. Świetne są też cienie rzucane przez dobrze animowane postacie. Jeśli chodzi o animację, należy stwierdzić, że jest ona super! Bardzo płynne ruchy cieszą oko, że o bogactwie szczegółów już nie wspomnę. Każda lokacja ma swój urok – na przykład pierwsza (cmentarz) ma całkiem fajną muzyczkę, jakieś krążące w oddali ptaszyska itp. A teraz coś z grubej rury: słów kilka o oprawie audio. Do efektów dźwiękowych nic nie mam – są OK. Świetna digitalizacja mowy (naprawdę dobrze dobrane głosy) oraz odgłosy, które słyszymy w tle są niezłe. Natomiast muzyka jest fatalna! Dlaczego? Być może dlatego, że to zwykłe midi. Grałem na standardowym SB (bez wavetable) i doprowadzała mnie ona do szewskiej pasji. U kumpla na AWE 64 było znacznie lepiej, jednak dla kogoś kto nie ma wavetable'a będzie koszmarna. Dlatego ją wyłączyłem. Ale ten jedyny mankament w żadnym stopniu nie umniejsza przyjemności, jaką dostarcza nam gra. Jej największą zaletą jest to, że wykonano ją w Polsce. Dla osób, które słabo znają angielski, będzie to kolejna zaleta „KiT". I jeszcze jedno: gra ma małe wymagania sprzętowe. Chyba już przekonałem wszystkich miłośników przygodówek, nie?





Koniec ze sprawami czysto technicznymi. Jeszcze tylko trochę o fabule. Po wydostaniu się z cmentarza, nasz dzielny książę dowiaduje się, że został wygnany z zamku ojca i skazany na banicję. Aby wrócić do łask tatusia musi udowodnić swoje męstwo zyskując sławę bohatera. Nie będę zdradzał reszty fabuły, powiem tylko, że jest naprawdę ciekawa, a naszego bohatera czeka jeszcze m.in. potyczka z wampirem...

Podsumowując „KiT" to dobra produkcja. Ciekawy scenariusz, zabawne dialogi (po wyrzuceniu z karczmy, Galador mówi „I'll be back!"), wartka akcja i wszechobecny humor powodują, że jest to pozycja godna uwagi. Naprawdę fajna gra. Na co czekacie? Biegiem do sklepu!

Szycha

Grafika 85% Grywalność 85%
Oryginalność 75% Dźwięk 70%

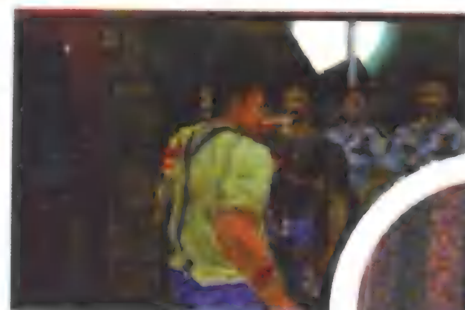
Świetna przygodówka z powalającym humorem.

WERDYKT 85%



Resident

Chciałbyś umrzeć przed telewizorem, grając w fajną gierkę? Mnie niewiele brakowało! Nie było jeszcze gry, w której najadłbym się tyle strachu co w najnowszej grze Capcom „Resident Evil 2".





INFO

Wydawca:	Virgin
Producent:	Capcom
Data wydania:	Kwiecień
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

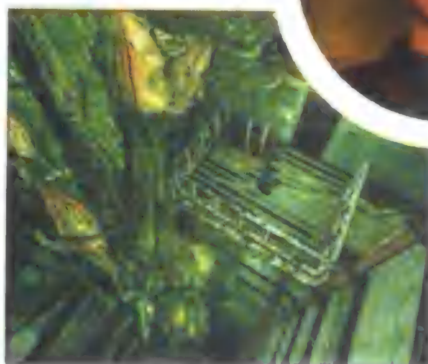
Gdy ponad rok temu pokazała się gra pt. „Resident Evil" wielu ludzi oszalało na jej punkcie. Nic dziwnego – w sposób genialny łączyła w sobie najlepsze cechy gry przygodowej, strzelaniny i mrocznego horroru. Minął jakiś czas i zaczęto mówić o kontynuacji. Wydano w międzyczasie „Resident Evil: D.C.", ale była to w sumie tylko chęć wyciągnięcia od fanów jeszcze trochę kasy, zanim pójdą do sklepów i kupią drugą część gry. Gdy czytasz te słowa, gra powinna znajdować się już na rynku lub stanie się to praktycznie na dniach. Czy opłacało się czekać?

Fabuła gry jest dość absurdalna – po heroicznych wyczynach dwójki bohaterów z części pierwszej zło zamieszkujące rezydencję zostało unicestwione. Niestety, nie zniszczono samej organizacji odpowiedzialnej za poprzedni incydent. Umbrella w dalszym ciągu eksperymentowała i tym razem z jeszcze gorszym skutkiem. Wynaleźli oni bowiem G-Virus, ulepszony w stosunku do T-Virusa, który podczas wypadku dostał się do kanałów i przez to prawie całe miasto Raccoon zostało zainfekowane. Na ulicach snują się teraz setki zombich i tylko ostatni, cudem ocalali ludzie kryją się w różnych zakamarkach, starając się zachować życie. Do miasta przyjeżdża dwójka bohaterów, nie znająca się i nie mająca ze sobą nic wspólnego. Pierwszą z nich jest Leon, policjant odbywający pierwszy dzień na służbie. Druga jest Claire Redfield, siostra Chrisa, próbująca odnaleźć brata. Ich losy splatają się w dosyć niecodziennych okolicznościach i Twoim zadaniem, Drogi Czytelniku, jest poprowadzenie jednej z nich do szczęśliwego zakończenia. O tej historii dowiadujemy się z zachwycającego intra, potem zaś, w miarę posuwania się do przodu, w fabule dowiadujemy się o kolejnych szczegółach historii Raccoon City. Od razu na wstępie należy wspomnieć, że gra dostarczana jest na dwóch dyskach – każdy dla jednej postaci. Jest to spowodowane tym, że nawet sekwencje FMV są odmienne, nie mówiąc już o reszcie gry. Dodatkowo mamy do czynienia z czterema scenariuszami, gdyż każdy z bohaterów ma dwie ścieżki prowadzące do celu. Dodatkowo tak sprytnie skonstruowano całą historię, aby jak najmniej epizodów powtarzało się. Można więc zaryzykować stwierdzenie, że mamy dwie gry w jednej. Co ciekawe, czasem przyjdzie nam wcielić się na chwilę w inne postacie. Tam bowiem, gdzie nasz bohater/bohaterka nie dadzą rady wejść, z pomocą przyjdą im ocalone osoby. Doskonałym zabiegiem jest umiejętne pokierowanie fabuły tak, że do końca gry nie wiemy pewnych faktów. Nasze rozeznanie w terenie budujemy na podstawie rozmów, czytając listy, pamiętniki, notki oraz z samej akcji dziejącej się na ekranie.

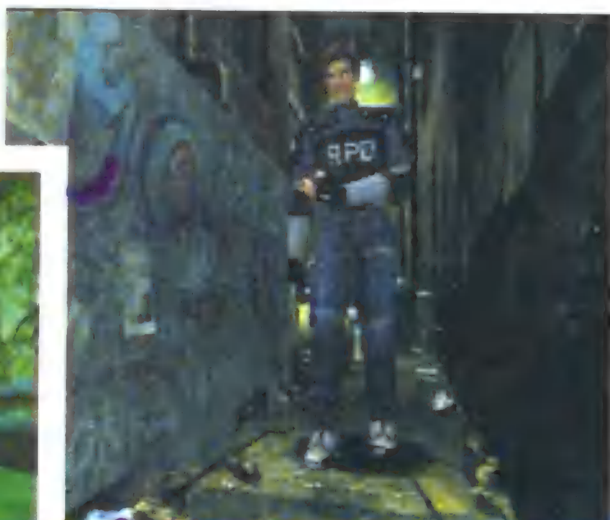


Pomijając na razie kwestię oprawy, warto poszukać zmian w stosunku do pierwowzoru. Pierwszą sprawą jest większa interaktywność ze środowiskiem. Możesz przechodzić przez niektóre przeszkody, robić rzeczy nie mające wpływu na fabułę itp. Kolejna sprawa dotyczy przeciwników – teraz nie ma dwóch rodzajów zombich – mamy ich całą gamę: kobiety, policjanci, kilka rodzajów cywili, „golasy", psy, wrony oraz kilka typowo horrorowych zjaw – gigantyczne krokodyle i pająki, dziwaczne mutanty chodzące po sufitach, żywe rośliny i kilka innych. Dzięki temu nasza niepewność o życie rośnie z każdą minutą grania, a wszystko co idzie w naszą stronę i nie mówi ludzkim głosem, ląduje na ziemi nafaszerowane ołowiem. Aby pomóc nam w ciężkich bojach z umarlakami, dodano także sporo nowych broni. Zaczynając od znanych już pistoletów automatycznych (np. Beretta), poprzez Magnum, Uzi, kuszę, shotgun, miotacz płomieni, aż po granatnik, miotacz impulsów elektrycznych i wyrzutnię rakiet. Dodatkowo możemy też znaleźć kilka przydatnych dodatków nie tylko poprawiających wygląd naszej broni, ale także jej celność i szybkość strzałów.

Najwięcej zmieniło się w kwestii oprawy. Poczynając od doskonale zaprojektowanego intra (nie widziałem jeszcze, aby renderowane postacie zachowywały tak wysoki realizm ruchów) świetnych wstawek, po-







Evil 2

przez wygląd przeciwników, wygląd menu, aż po wystrój wnętrz. Tu warto na chwilę się zatrzymać. Skoro bowiem gra z założenia ma nieruchome kamery, to bardzo ważna jest jakość prerenderowanych lokacji. O ile jednak pierwowzorowi można było zarzucić pikselozę i brzydkie przejścia kolorów, to tym razem już tego nie uświadczysz. Wszystko dopracowane jest w najmniejszych szczegółach i naprawdę cieszy oko. Na uwagę zasługują dodatkowe efekty, takie jak zmienne źródła światła, błyski przy strzałach, odpadające łuski, efekt mgły i gazu itp. Postacie także zyskały większą liczbę poligonów, przez co ich ruchy i wygląd są jeszcze bardziej realistyczne – a co za tym idzie przerażające. Do tego dochodzi genialna, mroczna i powolna muzyka oraz efekty dźwiękowe mogące zmrozić krew nawet staremu wyjadaczowi horrorów. Całość oprawy oraz świetny scenariusz budują taki klimat, że naprawdę niebezpiecznie jest siedzieć samemu w domu, w ciemnym pokoju. A właśnie klimat gry i jej ogromna grywalność decydują o atrakcyjności gry. W końcu od dawna wiadomo, że ludzie lubią się bać, a tu niespodzianki czyhają na Ciebie na każdym kroku. Sam mało nie wykorkowałem na serce, gdy idąc pewnym balkonem zapadła się pode mną podłoga, albo, gdy będąc w pomieszczeniu ze ściany wyskoczył „terminator" z groźnym pomrukiem i bez słowa wyjaśnienia rzucił się na mnie. Podobnych sytuacji jest wiele, toteż nieraz złapiesz się na przytrzymywaniu pistoletu podczas wchodzenia do nowych pomieszczeń. Pamiętaj, gdy jest za cicho, a muzyka milknie, coś złego może się wydarzyć. W grze nie mogło też zabraknąć typowych zagadek logicznych i zręcznościowych – tu coś zbierz, tam coś przestaw, pomyśl, pogłówkuj... I tu jest moim zdaniem jeden, mały minusik gry – dla weteranów części pierwszej zagadki będą zbyt łatwe, zbyt podobne do tych zastosowanych w poprzedniej części gry. Gdy zbierasz jakiś przedmiot, od razu wiesz gdzie go użyć i nie zdarza się prawie długotrwałe bieganie po pokojach w celu posunięcia się dalej w fabule. Stąd też może wynikać niezbyt długi czas gry – Leonem zakończyłem grę w 8 godzin, a Claire dwie godziny krócej. Był to jednak czas gry wyliczony przez komputer, sama zabawa jest dużo dłuższa i naprawdę trochę się pomęczysz, zanim zobaczysz końcowe demko. Można co prawda zmienić poziom trudności i wtedy to już naprawdę mamy tydzień z głowy, gdyż zaowocuje to nie tylko zwiększeniem liczby przeciwników, osłabieniem na rany bohaterów, ale także drastycznym zmniejszeniem ilości amunicji, a samym nożem niewiele zdziałasz. Ponadto, gdy już będziesz znał dobrze grę, możesz pokusić się o ukończenie gry z jednoczesnym odnalezieniem wszystkich sekretnych miejsc, przedmiotów i wątków fabularnych. Jednym słowem zabawę na długi czas masz zapewnioną.

Dla kogo jest więc ta gra? Uważam, że każdy szanujący się posiadacz szarej skrzynki, powinien grę posiadać lub co najmniej w nią zagrać. Wspaniały klimat, mroczna grafika i muzyka mrożąca krew w żyłach potrafią przykuć do fotela na długie (szczególnie nocne) godziny. Jedynym przeciwskazaniem jest udostępnianie gry dzieciom poniżej piętnastego roku życia (mimo tego, że na pudełku jest wyraźnie znaczek „od 18 lat"). Dla nich bowiem rzeźnia, którą można oglądać momentami, może być niezrozumiała i niepotrzebna. Z tym, że gra straciłaby wtedy swój horrorowaty charakter... Moim zdaniem, w tym roku tylko „Tekken 3", „Gran Turismo" lub „Metal Gear Solid" mogą stać się większymi przebojami na rynku gier.

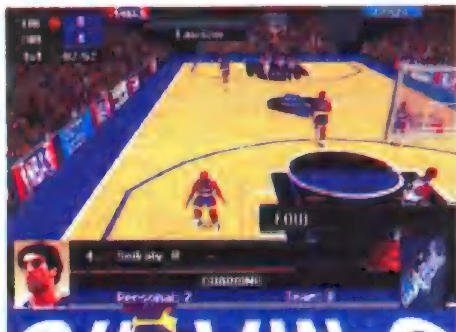
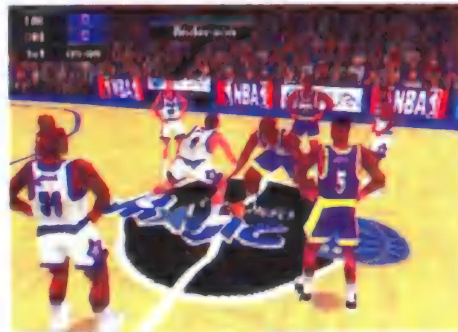
Baron Jack

YOU DIED

Grafika 95% Grywalność 96%
Oryginalność 90% Dźwięk 95%

Gra nie ma konkurencji w swojej klasie na żadnej platformie.

WERDYKT 96%


NBA Action '98

INFO	
Wydawca:	Sega
Producent:	Sega PC
Data wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC, Saturn
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Czy „NBA Action'98" zdetronizuje plasującą się ciągle na pierwszym miejscu „NBA Live'98"? Przekonajcie się sami...



Zawsze lubiłem sport, mimo że w 4 klasie miałem trójkę z WF. Jednakże świadomość, że byłem jednym z najgorszych dała mi pewną motywację do pracy nad sobą. I tak się stało. Później poszło gładko. Reprezentacja szkoły w lekkoatletyce i większości pozostałych dziedzinach sportu. Jednak jedna dyscyplina stała (i stoi nadal) u mnie na pierwszym miejscu. Koszykówka – sport jakże popularny w Stanach Zjednoczonych, u nas rozwijający się od niedawna. Będąc wielkim fanem NBA ucieszyłem się, gdy otrzymałem do opisu „NBA Action'98" – zapowiadanego konkurenta wielkiego hitu, jakim jest „NBA Live'98".

„NBA Action'98" było jedną z tych gier, na które oczekiwałem. Moje emocje jednak trochę osłabły już po obejrzeniu intra. Filmiki prosto z meczów NBA są przeciętnej jakości, natomiast muzyka tak jakby nie za bardzo do tego wszystkiego pasowała. Nie czuć tego swoistego klimatu koszykarskiego. Pomyślałem, że każda gra ma swoją piętę achillesową, więc dalej powinno być dużo lepiej.

Skończywszy podziwiać średniej jakości intro, przeszedłem do głównego menu. Tutaj od razu poprawił mi się humor. Opcje, opcje i jeszcze raz opcje. Możliwość tworzenia nowych zawodników, dokonywania transferów i wiele innych przyjemnych rzeczy. Nowością jest tryb PRACTICE. Jest to nic innego jak trening w pustej hali. Programiści z SEGI dostali ode mnie za to duży plus, ponieważ na początku nie mogłem się połapać w klawiszologii, a dzięki temu miałem możliwość swobodnego ćwiczenia. Po odpowiednim treningu oraz skonfigurowaniu gry przeszedłem do najbardziej interesującej części gry, czyli meczu. Kamera okrąża całe boisko, zatrzymuje mniej więcej na środku boiska i zaczyna się prezentacja zawodników. Taka mała nowinka, a cieszy. Brak mi tego było w „NBA Live'98". Następną rzeczą, która rzuca się w oczy, jest widownia. Zupełnie inna od tej w „Livie". Postacie nie są statyczne, klaszczą, ruszają się. Ogólnie bardzo ładnie to wygląda, ale ma jedną wadę. Strasznie spowalnia grę. No, chyba że jesteśmy wyposażeni w „Monstera", ale – jak podejrzewam – większość graczy jest jeszcze pozbawiona tego cacka.

Teraz kilka słów o rozgrywce. Ogólnie gra się dość przyjemnie. Boisko i zawodnicy zostali wykonani z dużą starannością. Jedyną rzeczą, która rzuciła mi się w oczy to niedociągnięcia przy slumdunkach. Obręcz nie zgina się, ale to nie jest najgorsze. Zawodnicy w momencie wsadów zachowują się tak, jakby nie dotykali w ogóle obręczy. Nie chwytają się jej, nie wieszają... to jest nierzeczywiste. Rozśmieszyło mnie, gdy wykonując Shaquillem O'Nealem oburęczny wsad, ten nawet nie dotknął obręczy. To jest po prostu śmieszne.

„NBA Action'98" jest grą dobrą. Zawiera kilka ciekawych rozwiązań, ale nie rzuca na kolana. Jest gorsze od „NBA Live'98", które dla mnie jest najlepszą koszykówką, jaka do tej pory się ukazała i chyba tylko „NBA Live'99" może ją pobić. Pod względem graficznym i dźwiękowym, nie mam nic do zarzucenia opisywanemu programowi (z wyjątkiem intra). Jeśli macie trochę zbędnej kasy i lubicie porzucać do kosza, to wysyłam do sklepu.

Cthulhu

A teraz Saturn...

Większość wygląda tak samo. Intro prawie niczym się nie różni, ale jak na Saturna wygląda naprawdę nieźle, czego nie da się powiedzieć o wersji pecetowej. Jeśli chodzi o opcje, to wszystko pozostało nie zmienione. Porównywanie graczy, transfery, gra w PlayOffs – to wszystko jest też tutaj. Większe różnice są widoczne w rozgrywce. Grafika jest dostępna tylko w niskiej rodzielczości 320x200. Nie jest to jednak taką niedogodnością, żeby grę od razu wyrzucić przez okno. Wręcz przeciwnie. Grywalność w obydwu wersjach jest na podobnym poziomie. W wersji konsolowej sterowanie jest trochę trudniejsze, ale uważam, że w porównaniu z niedawno wydanami tytułami np. „Duke Nukem 3D" steruje się naprawdę nieźle. 75%

Grafika 89%	Grywalność 85%
Oryginalność 89%	Dźwięk 80%

Dobry produkt, jednak pozostający w cieniu „NBA Live'98".

WERDYKT 75%

Actua Golf 2

Golf to jeden z nielicznych sportów, który uwielbiają uprawiać głowy państw czy też bardzo bogaci biznesmeni. Niestety, nas szarych, biednych graczy nie jest stać na uprawianie tego sportu. Jednak nie załamujcie się! Firma Gremlin właśnie wydała swój najnowszy, realistyczny aż do bólu symulator gry w golfa – „Actua Golf 2".





Jakiś czas temu na rynku pojawiła się gra „Actua Golf", zaliczana do sportowej serii „Actua". Program nie spotkał się jednak z większym odzewem ze strony graczy. Był niezbyt profesjonalny, przeciętnie wykonany i niedopracowany. Kilka miesięcy temu Gremlin Interactive wydał drugą część serii, w tym między innymi omawiany dzisiaj „Actua Golf 2". Do grania zabrałem się z ciekawością: jak produkt Gremlinu ma się do konkurencji? A konkurencja jest duża - „Jack Nicklaus 5", „The Golf Pro" czy też osławiona seria „Links". Muszę przyznać, że od samego początku gra mile mnie zaskakiwała. Okazuje się, że można jednak w statyczne i sztuczne golfy tknąć trochę życia!

„Actua Golf 2" jest programem zrobionym na naprawdę wysokim poziomie. Poczynając od rozbudowanego setupu, w którym można zmienić prawie wszystko, a kończąc na powalająco pięknej, realistycznej i naturalnej grafice (3Dfx się kłania). Skoro już jesteśmy przy setupie to powiem o nim kilka słów. Zaczynamy oczywiście od wyboru trybu rozgrywki, których mamy aż osiem (są to m.in. praktyka, pojedynczy mecz, turniej amatorski i profesjonalny, gra o pieniążki oraz gra w czterech). Jest w czym wybierać! Pól golfowych jest też osiem, poczynając od Japonii, przez Anglię i Szkocję, a kończąc w Arizonie w USA. W setupie możemy również radykalnie zmienić wygląd naszego golfera, czyli gracza. Można mu założyć wdzianko, które podoba się nam najlepiej, zmienić kolor skóry (do wyboru, do koloru – od białego, przez Chińczyka i Indianina, aż do czarnoskórego). Do wyboru jest szereg opcji związanych z pogodą: można ustawić szybkość i kierunek wiatru lub czy ma być słonecznie, czy pochmurnie.

Sama gra jest bardzo dobrze odwzorowana. Jak zwykle uderzenie piłeczki polega na odpowiednim dobraniu i połączeniu ze sobą siły oraz kierunku uderzenia. Po każdym uderzeniu możemy zobaczyć jego powtórkę z kilkunastu kamer umieszczonych w różnych miejscach. Gra się dosyć prosto – więc nawet początkujący, który nigdy wcześniej nie grał w żadnego wirtualnego golfa już po krótkim czasie opanuje grę. Zestaw wskaźników i ikonek w na głównym ekranie jest bardzo przejrzysty i czytelny.

Kilka słów należy poświęcić grafice, która wytycza zupełnie nowy kierunek w rozwoju golfów. Posiadając kartę 3Dfx można poczuć się tak, jakby rzeczywiście stało się na zieloniutkim polu i oddychało się świeżym powietrzem. Oko cieszy znakomita płynność przesuwu ekranu oraz orgia szczegółów. Woda w małych jeziorkach ślicznie faluje, a drzewa i szuwary rosnące nie opodal wspaniale się w niej odbijają. Na polu golfowym w Arizonie widać daleko piękny krajobraz gór skalistych, a nie opodal rosną kaktusy i miejscami skąpe kępki trawki. Gdy piłeczka wpadnie w glebę widać, jak przez chwilkę unosi się chmurka piaszczystego pyłu. Tym czego nie było w innych golfach jest nieograniczona swoboda poruszania się i zwiedzania toru golfowego. Możemy włączyć odpowiednią opcję i z lotu ptaka zwiedzać piękną przyrodę pola. Jest to definitywne zerwanie ze statycznymi i sztucznymi obrazkami jakie widzieliśmy u konkurencji. Zawodnik zbudowany jest z wielokątów i pokryty bardzo dokładnymi teksturami (można dostrzec różnice między dalekowschodnimi i europejskimi rysami twarzy). Jest on świetnie animowany, a po nieudanym strzale potrafi pięknie walnąć kijem o ziemię. Dźwięk jest również znakomity. Słychać świergot ptaszków, odgłosy natury czy plusk wody. Podczas gry od czasu do czasu słyszymy trafne wypowiedzi komentatora. Całości dopełnia bardzo lekka i przyjemna muzyczka w menu. Na koniec mogę śmiało powiedzieć, że „Actua Golf 2" wytyczył nowy kierunek golfów i jest, jak na dzień dzisiejszy, wzorem dla nich.Jestem pewien, że po program mogą sięgnąć zarówno starzy wyjadacze, jak i początkujący. Wszyscy na pewno będą tak samo zadowoleni! **_Krzysiek_**



INFO

Wydawca:	**Gremlin**
Producent:	**Gremlin**
Data wydania:	**Już jest (UK)**
Cena:	**Nieznana**
Dystrybucja:	**Brak**
Platforma:	**PC, PSX**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 75 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Grafika 90% Grywalność 80%
Oryginalność 72% Dźwięk 82%

Jeden z najlepszych, jeśli nie najlepszy golf, jaki moje oczy widziały.

WERDYKT 80%

Steel Panthers 3
Brigade Command: 1939-1999

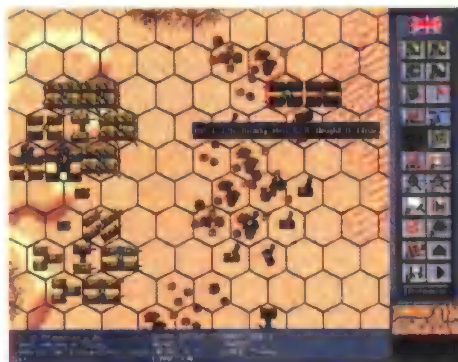
Seria „Steel Panthers" to klasyka, której nie pominie żaden z szanujących się fanów gier strategicznych. Dwie pierwsze jej edycje, powierzały nam dowodzenie małymi oddziałami czołgów, na niewielkich lub uproszczonych arenach walki. Twórcy „trójki" zerwali z tym schematem. Informuje nas o tym jej podtytuł: „Brigade Command". Ta z pozoru niewielka zmiana powoduje jednak, że w „Steel Panthers 3" musimy się uczyć taktyki walki od nowa.



INFO

Wydawca:	**Mindscape**
Producent:	**SSI**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**149.00**
Dystrybucja:	**Optimus**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX2 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**

Co różni „SP3" od jej poprzedniczek? „Generał SSI Mindscape" zapewne uznał, że świetne wyniki sprzedaży „Steel Panthers 1 & 2" upoważniają go do nobilitowania nabywcy najnowszej, trzeciej już edycji tej gry, noszącej podtytuł „Brigade Command". W „SP3" rozgrywający awansowany jest bowiem z dowodzącego batalionem czołgów, do rangi dowódcy dużej jednostki broni pancernej, wielkością odpowiadającej brygadzie. Darujmy sobie ścisłe rozważania, ile i jakich kompanii czołgów bądź zmechanizowanej piechoty składać się powinno na taką jednostkę. W armiach różnych krajów – a z takimi mamy do czynienia w „SP3" – wygląda to bardzo różnie. Rzecz w tym, że w oferowanych w „SP3" historycznych kampaniach (6) i scenariuszach (42) oraz grach tworzonych tu przy użyciu świetnego edytora, kierując brygadą pancerną możemy decydować o losach wielkiego, z reguły kluczowego odcinka frontu. Jeśli w trakcie zmagań takie liczące się ogniwo pęknie, wrogie czołgi błyskawicznie przedrą się na nasze tyły. O konsekwencjach tej sytuacji dla rozległego odcinka frontu lepiej nie wspominać! W armii japońskiej sprawcy takiej nawalanki pozostawało już tylko popełnić „seppuku"! W „SP3" bitwa toczy się na naprawdę rozległych obszarach. Jeden hex obejmuje tu aż 200 jardów (ok. 182 metrów). Takie pomniejszenie skali pola walki ma zasadnicze znaczenie zarówno dla stosowanej doktryny taktycznej, jak i samego wyglądu gry! W dwóch pierwszych edycjach „SP" naszym głównym zmartwieniem było utrzymanie porządku i impetu natarcia na pierwszej linii walki. Gra toczyła się na bardzo ograniczonym obszarze i nie było tam po prostu miejsca na bardziej finezyjną taktykę. Osią natarcia był najczęściej wygodny i w miarę prosty szlak komunikacyjny. Czynnikami zmuszającymi grającego do „liniowości" natarcia, były w dwóch pierwszych edycjach gry „oflagowane" punkty oporu, które trzeba było zająć bądź przeszkody terenu, takie jak np. mosty, trudne do przebycia lasy, dżungle i grzęzawiska. W tamtych grach, dysponując niewielkimi siłami, trzeba było usilnie zabiegać o przetrwanie niemal każdego czołgu czy wozu bojowego piechoty. To wszystko razem wymuszało stosowanie dość „zaściankowej" taktyki walki, odniesionej nierzadko do plutonu czołgów, ba – wręcz do pojedynczych ich egzemplarzy. Decydując się na zakup „Steel Panthers 3", nie próbujmy powielać takiej taktyki! Oto wreszcie w „Steel Panthers 3" pojawia się możliwość wielowariantowego natarcia oraz konieczność i możliwość formowania elastycznego systemu obronnego. Dzieje się tak właśnie za sprawą dysponowania mniejszą skalą i tym samym większym rozmiarem terenu walki. Wielkość pola bitewnego w „SP3" umożliwia nareszcie ustanowienie pierwszej i drugiej linii ataku, rozsądne rozlokowanie odwodów i koncentrację natarcia większych związków taktycznych na wybrane, strategicznie ważne punkty scenariusza. Taka rozległość areny walki w „SP3" stwarza jednak jednocześnie możliwość skierowania przez nas uderzenia „w pustkę", rozminięcia się ze zgrupowaniami sił przeciwnika. Wtedy to one przejdą do kontrataku, mogą zaatakować nas od tyłu i opanować ważne strategiczne punkty w głębi naszego terytorium. Podobnie, nowe odniesienia taktyczne dotyczą również w „SP3" formowaniu naszych linii obronnych i gniazd oporu. Jeśli nie uwzględnimy zasady „obrony w głąb", rozmieszczania ukrytych gniazd oporu zaskakujących wroga, grupowania sił obronnych i odwodów w sposób zapewniający ich szybkie przegrupowania, wówczas poniesiemy szybką i spektakularną porażkę. Zapamiętajmy, że w





„SP3" jedno – choćby duże – utrudnienie terenowe nie stanowi jeszcze o niczym. Jest to całkowicie odmienne niż w obydwu poprzednich edycjach gry! Troska o pojedyncze czołgi i plutony winna w „SP3" być zastąpiona koncentracją uwagi na większych związkach taktycznych, posiadających tzw. „siłę uderzenia i przebicia". Szansę na zwycięstwo w „SP3" zapewniają przede wszystkim takie duże i silne formacje czołgów. Koniecznym staje się również zapewnienie im przemyślanego starannie wsparcia! Konieczność uwzględnienia i stosowania odmiennych niż w „SP 1&2" rozwiązań taktycznych, stanowi właśnie o atrakcyjności i urodzie trzeciej edycji „SP" o podtytule „Brigade Command". Na wzmiankę zasługuje również to, że powiększenie pola walki nie powoduje – w zasadzie – rozwlekłości gry. Niestety, zwiększenie pola walki jest powodem zaistnienia w „SP3" mniej budujących skutków, odnoszących się do wyglądu ekranu walki. Zmniejszenie w „SP3" skali gry do wspomnianych już 200-tu jardów na hex, powoduje na 14-calowym monitorze (a takich w Polsce jest na razie większość) pogorszenie czytelności i atrakcyjności obrazu jednostek i wyglądu topografii pola walki. Na nic nie zda się tu próba ratowania sytuacji opcją „zoomu"! To, że gra wygląda nieco lepiej na 17-calowych monitorach, jest w końcu niewielką pociechą dla posiadaczy monitorowych „czternastek".

Kampanie i scenariusze

Pora na przybliżenie tematyczne i ocenę jakościową oferowanych w „SP3" scenariuszy. Od strony merytorycznej nie ma tu większych niespodzianek. Są pewne tematy klasyczne, które po prostu muszą się znaleźć w dbającej o prestiż grze, a do takich z pewnością należy elitarna seria „Steel Panthers". W „SP3" możemy więc stawić czoła słynnej Africa Corps dowodzonej przez gen. Rommla (1941), uczestniczyć w zmaganiach o Stalingrad (1942), dojść (lub nie) do Renu w operacji „Market Garden" (1944), uczestniczyć w kambodżańskiej operacji „Starlight" i walce korpusu interwencyjnego z Vietkongiem (1964-1971). Pozostałe dwie kampanie to operacja hipotetyczna w „NATO 1988" i futurystyczna w „Świętej Wojnie" na Środkowym Wschodzie (1999). To powinno nam wystarczyć do pierwszego dnia tegorocznej wiosny. Do tego dodajmy 42 scenariusze bitew, tematycznie związanych z II wojną światową lub hipotetyczną III wojną. Nie sposób nie dostrzec, że zarówno kampanie te jak i pojedyncze scenariusze dotyczą różnych dziesięcioleci naszego stulecia. To właśnie stanowi o ich bogactwie i różnorodności jakościowej. Każde z tych dziesięcioleci reprezentuje inny poziom techniczny czołgów i związanych z tym ich możliwości, z różną skutecznością środków ich wspierania i skutecznością broni zwalczających je (helikoptery, napalm). W „SP3" zadbano o uzupełnienie smakowitego „menu" jednostek nowymi konstrukcjami czołgów (nowe wersje niemieckiego Leoparda czy najnowszy francuski Leclerc) Myślę jednak, że przeciąganie tego tematu byłoby nadużywaniem cierpliwości Czytelników.





Edytory kampanii i bitew

Użyłem tu liczby mnogiej i nie ma mowy o pomyłce. „SP3" zawiera bowiem trzy edytory, za pomocą których możemy tworzyć praktycznie dowolne kampanie, bitwy i scenariusze z użyciem dowolnych typów jednostek i ich „barw klubowych". Scenariusze te mogą być sporządzane łatwo, szybko i przyjemnie na użytek szybkich rozgrywek. Ale mogą też służyć do tworzenia precyzyjnych scenariuszy, na długie zimowe wieczory, a głębokość naszych możliwości w tym zakresie, wprost zapiera oddech w piersi. W „SP3" znajdujemy z pewnością nie tylko najlepiej opracowane edytory z serii „Steel Panthers", ale prawdopodobnie jednocześnie należące do najlepszych edytorów gier tego gatunku.

Zamiast podsumowania

„Steel Panthers 3" to kolejna pozycja klasyki tego gatunku gier. Są w tej grze niektóre detale, mogące budzić kontrowersje. Jako przykład wymieniam limit liczby tur w gotowych scenariuszach bitew, co strategom bądź graczom lubiącym wykonać swe zadanie „do końca" może po prostu nie przypaść do gustu. Na pociechę jednak podam im, że limity tur nie obowiązują w scenariuszach opracowanych na edytorach, a przy odrobinie pomysłowości można przecież poddać na edytorze obróbce również gotowy scenariusz historyczny! Najpoważniejszym zastrzeżeniem, jakie mam do „Steel Panthers 3" jest widoczna tu tendencja do „kostnienia" konwencji gry i jej atrakcyjności wizualnej. Grafika nie jest z pewnością w grach strategicznych rzeczą najważniejszą, jednak i tu istnieją tak zwane granice przyzwoitości. Konwencja gry winna się jednak z pewnością nieustannie rozwijać. Mam nadzieję, że w następnych produktach tej serii, istotnych nowych zmian będzie więcej i nie będą one dotyczyły jedynie sfery taktyki czy wielkości terenów pola walki. W każdym razie „Steel Panthers 3" jest grą dobrą, rasową i godną polecenia. ***Reset***

Grafika 80% Grywalność 83%
Oryginalność 70% Dźwięk 70%

Klasyczna gra strategiczna ze znanej serii „Steel Panthers". Walki czołgów w II wojnie światowej i w bitwach hipotetycznych.

WERDYKT 81%





Eastern Fro

Po nieco nieświeżej już serii „Battleground", jedna z najlepszych firm zajmujących się produkcją strategicznego softwaru, mowa o Talon Soft, postanowiła wpuścić nieco świeżej krwi do swojego dziełka.

INFO	
Wydawca:	Empire Interactive
Producent:	TalonSoft
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	MarkSoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

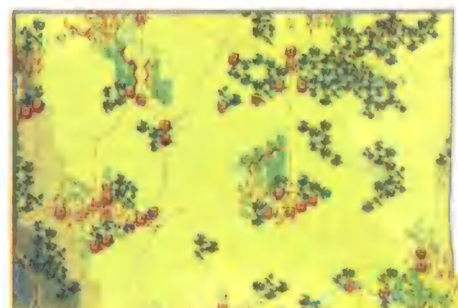
Wydała ona nowy produkt, który choć nie nawiązuje swą nazwą do wczorajszych hiciorów spod Gettysburga czy Arden, to ma jednak poważne predyspozycje, by traktować ją jako następną część w cyklu. Meine Herren, oto „Eastern Front"!

W co się bawić?

Jak to w co? W front wschodni, do licha! Nareszcie Wasz redakcyjny strateg dostał w łapki kawałek stuffu, który traktuje właśnie o tym zapomnianym przez programistów odcinku historii. Chyba zachód ma jakąś zadawnioną urazę (czyżby żelazna kurtyna i zimna wojna nie przeszły już do słowników, a ciągle straszą „kapitalistycznych podżegaczy wojennych"?). No a przecież teraz, w dobie pokojowego współżycia i „misiowania" dysydentów z „bolszoj Borysem", takie podejście jest głęboko niehumanitarne i niemodne. Eeech, polityka.. W każdym bądź razie nasi ukochani wydawcy postanowili na te zimowe dni (pora najlepsza do mówienia o wojnie w ZSRR) uraczyć nas takim kawałkiem stuffu. Jak to było w historii (nauce interpretowanej przez wszystkich a znanej gronu nielicznych) wszyscy chyba wiemy. Najpierw papa Hitler ubiegł tow. Dżugaszwili w wyprowadzeniu uderzenia (co do dziś zostało Rosjanom chociażby w szybkości działania ich szachistów), a później (po dość długiej zabawie w berka na podwórku mającym ponad 2000 kilometrów szerokości) „niezachodzące słońce socjalizmu" spiekło maskę gościom zza Łaby ostatecznie lądując w Berlinogradzie. Wot, wsio.. Talon Soft umożliwił nam teraz zabawienie się w jednego z herosów XX wieku i poprowadzenie według własnego widzimisię. Ponieważ ja(gd 52) również należę do tej części quasihistoryków, którzy nad suche fakty przedkładają zdolność logicznego myślenia, chwyciwszy pudełko z grą zacząłem się jej przyglądać z bliska...

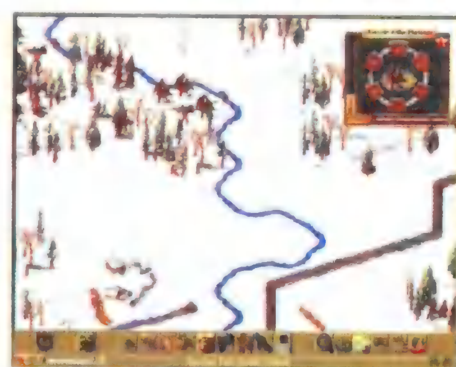
Co tak pięknie gra?

Powoli przechodząc od jednej opcji do drugiej zacząłem utożsamiać się z tymi z nas, którzy wrócili spod Stalingradu. Męki, jakie mi zadano, były po prostu nie do wytrzymania. Program wczytywał się z prędkością pełznącego żółwia, a i ja zacząłem powoli przypominać to zwierzę, wpatrując się bezradnie w ekran. Po chwili rozpoczęło się... interko. Jeeezu! Obrazek na 1 ekranu, nerwowo spojrzałem na kalendarz... niee, przecież jast rok 1998, przetarłem oczęta. I nic! Oszczędzę Wam opisu tego co ujrzałem, dość powiedzieć, iż odniosłem wrażenie, że ludzie, którzy tworzyli tę wejściówkę, po prostu naoglądali się za dużo defilad i to w dodatku z baaardzo kiepskich kopii filmowych, makabra!!! Zniechęcony, cisnąć to miałem w cho... do kosza, gdyby nie pomoc Maleństwa, które karcącą ręką wcisnęło mnie w fotelik. No, dobra, zobaczę to dalej... Uruchomienie programu zajęło Penium 166 MMX z 32 RAM-u i compem 24 na pokładzie kilka minut (dosłownie). Już myślałem, że ktoś zrobił mnie w konia opychając mi proca od Atari XE. Po chwilce ujrzałem wreszcie same bebchy i zacząłem oddychać nieco spokojniej. A więc to tylko „złe miłego początki"? Sama gra to typowa strategia





prostu zaczyna nas wkurzać w momencie gdy przyjdzie nam grać. Wlokące się godzinami ruchy jednostek (a co, chcieliśta animacje 3D, to mata..), scrolowanie ekranu przypominające stary adapter ze źle nakręconym silnikiem, oto moje najbliższe skojarzenia. Uczyniłem zatem to co zwykle czyniłem w tego typu sytuacjach (przejście na widok 2D), znacznie mniej efektownie, ale za to zdecydowanie szybciej. No i zacząłem popykiwać. I właśnie tutaj wyszła cała maestria tych dzielnych gostków z Talon Softu. Bebechy gry zostały stworzone po prostu wyśmienicie. Wszystko do czego przyzwyczaiły mnie planszówki po prostu zostało przez nich wciśnięte do wnętrza naszych pecetów. Jednostki funkcjonujące według zasady posiadania określonej liczby punktów, brak podziału na tury ruchu i walki (co jest wg mnie minusem, wychodzącym na przykład przy planowaniu uderzenia kilkoma jednostkami na pojedynczy cel z kilku stron). Ciekawie ukształtowany teren i świetnie oddany jego wpływ na ruch poszczególnych jednostek. Mniam, smaczne danko. A co w kwestii merytorycznej. Po pierwsze, o czym pisałem już wcześniej, doskonale oddana gama sprzętu zmechanizowanego uczestniczącego w tym konflikcie. Całość rozgrywki (lata 1941-1945) wciśnięto w kilkanaście scenariuszy, przypominających nam najciekawsze momenty w działaniach na tym froncie. I rzecz, od której właściwie powinienem zacząć. Skala. Przed nami najprawdziwszy bój taktyczny – od poziomu kompanii po batalion, pułk i wreszcie dywizję (niech więc nikt nie liczy na całą operację „Cytadela"). Nareszcie coś dla tych, którzy mieli dość „Squad Leadera" i nie chcieli zasiąść do „Third Reich". Dla tych wszystkich, którzy nie chcą zostać marszałkami, a stopień porucznika kaprala ich nie bawi. Warto wspomnieć i o oprawie muzycznej, która w przypadku produktów z tej stajni jest zwykle nieźle dopieszczona. I tutaj pokazano nam niezłą klasę. Kawałki, jakie wychwycą nasze uszy (ukryte pod okapem chełmu mark 1916), powinny każdemu rasowemu strategowi przypomnieć, jak to zdobywało się Krym, Bastylię, Savannah czy koleżankę z drugiej ławki (co zresztą jest jedynym poważnym zadaniem stającym przed każdym strategiem). Mnie osobiście zabrakło nieco faszystowskich kawałków w stylu „Horst Wessel Lied", no, ale jak się zawsze świętuje ósmy maja to co tu wybrzydzać.







nt

oparta na systemie turowym, w której nasi wspaniali graficy dopieścili wszystko co dane im było wyrenderować. Ano właśnie, Eastern Front pod względem graficznym bije na głowę wszystko co do tej pory zrobiono dla nas, strategów. Przy włączonej opcji 3D (rzecz już standardowa w grach Talon Soft), cały krajobraz jest czystą ekstazą, która następuje po piekielnie dłuuugim) i po zobaczeniu go Waszemu weteranowi po prostu opadła szczęka. Pełny odjazd. Ośnieżone wzgórza, rozbełtane jesiennym deszczem drogi, wypalone wraki rozbitych pojazdów zalegające co ważniejsze skrzyżowania, błyski stali w pobliskim zagajniku... eech, postęp to jest to! Wspaniale wygląda zwłaszcza arsenał, jakim przyszło nam dysponować, przyznać muszę, iż to co zobaczyłem spowodowało, że natychmiast zapragnąłem poznać człowieka odpowiedzialnego za konsultacje historyczno-techniczne. Niniejszym dziękuję spółce Jordan & Warfield za wspaniałą robotę. Meine Herren to trzeba zobaczyć. No dobra, roztkliwiłem się, więc czas na kwas. Cała ta bajerancka otoczka po

Mechanika

Tutaj nie będzie niestety o tym jak można zamienić samochód sąsiada na paczkę dolarów. O tym w innym pisemku. Teraz zajmiemy się gadżetami, jakie dołączono do gry. Ich zadaniem jest urozmaicenie zabawy. Pierwszy z nich to „Battle Generator". Jeśli mamy już dość dołączonych do gry scenariuszy, możemy zapodać komputerowi przybliżone parametry rozgrywki (od pogody po cel akcji) i zaczekać (w przypadku tej gry to słowo nabiera szczególnego znaczenia) „chwilkę" (duuuuży cudzysłów). Potem to już tylko kolejna dawka zabawy. Drugą rzeczą jest... EDYTOR SCENARIUSZY!!!! Booże, ktoś wreszcie dołączył ten wymarzony przeze mnie element. To co zrobili chłopaki z Talon Softu staje się teraz w moim przekonaniu wydarzeniem niemalże na miarę Jałty. Wreszcie obrzydliwi kapitaliści zamiast strugać sequele dali nam do ręki narzędzie, dzięki któremu cała zabawa nabierze prawdziwych rumieńców. Tutaj mamy wpływ już na wszystko. Od pagórków za lasem po liczbę amunicji w jaszczach. Dla kogoś z wyobraźnią i dużym zapasem cierpliwości to po prostu bomba!

Podsumowanie

Eastern Front, staje się znakiem nowej jakości w naszych grach. Dopieszczona grafika, świetna oprawa muzyczna i dołączony edytor scenariuszy stawiają ją w naszym mniemaniu w rzędzie największych objawień początku roku. Natomiast nieudana sprawa szybkości gry ciąży nad werdyktem niczym miecz Damoklesa. No cóż, może następnym razem będzie lepiej. ***Jagd52 & Sucide***

Grafika 90% Grywalność 68%
Oryginalność 80% Dźwięk 80%

Prawdziwy strateg jest cierpliwy. Ale czasami potrafi trafić go szlag. Albo zażyczy sobie PII do recenzowania gier...

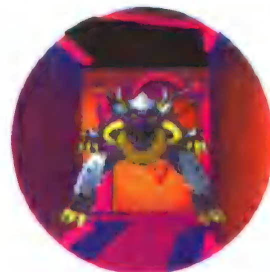
WERDYKT 83%

Produkt sygnowany przez koalicję Microsoft/DreamWorks jest właśnie czymś co wypełnia tę lukę. Bo tu odbiorcami powinien być człowieczek w wieku około 10-14 lat. Fabuła oparta jest na komiksie „Masked Mutant", którego co prawda w życiu na oczy nie widziałem, ale głęboko wierzę, że istnieje. W skrócie fabuła wygląda tak: Zły mutant (w masce zresztą), chce z 3 swych pomagierów objąć świat w swe władanie. Z drugiej strony są ci „dobrzy", którzy naturalnie nie mogą do tego dopuścić. W całą akcję zostaje wplątany także chłopiec (dziewczynka?) czytający



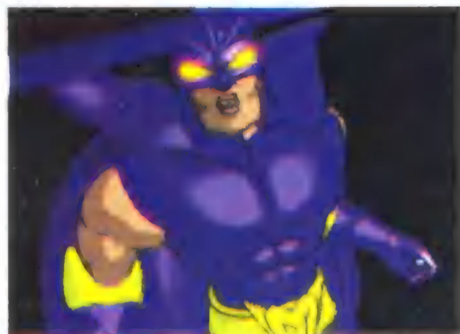


Goosebumps
Attack of the Mutant



Zawsze zastanawiałem się pogrywając w przygodówki w rodzaju „Phantasmagorii" czy „11th Hour", jak to jest, że nikt nie pomyślał jeszcze o młodszych fanach tego typu gier, dla których „dorosłe" programy są z różnych względów niewskazane. No i proszę doczekaliśmy się.





sobie spokojnie komiks w autobusie (nauczka: nigdy, przenigdy nie wolno czytać komiksów w środkach transportu komunikacji miejskiej! Poza oczywistymi zagrożeniami w postaci wciągnięcia, grozi to także pogorszeniem się wzroku i wysokimi kosztami okularów). I tu okazuje się, że zamaskowany mutant chce wkroczyć do świata realnego. Do tego oczywiście nie wolno nam dopuścić. Dlatego z wielką chęcią i ochotą wkraczamy do świata komiksu. I tu okazuje się, że mamy do czynienia z rasową przygodówką. Żeby za dużo nie wymagać, to pominę milczeniem fakt linearnej akcji, która zawsze w moich oczach umniejsza atrakcyjność programu. Grafika jest oczywiście komiksowa. Zagadki, jakie tu spotykamy, są dostosowane do wieku naszych początkujących graczy (bo nie śmiałbym nawet pomyśleć, że ta gra adresowana jest do kogoś starszego), ale i tak gra się przyjemnie. Ja uporałem się z całą grą, mieszczącą się na 1 CD, w jeden, niecały zresztą, wieczór. Było dość śmiesznie, bo przypomniały mi się czasy mojej młodości (ach kiedy to było). A gra przypomina jedną z kreskówek z pogranicza „Marvel Comics" i „Disneya". Przyjemna dla oka grafika, okraszona jest miłą muzyczką. Moim zdaniem, najfajniejsza muzyka pojawia się wraz z panem o dość znaczącym imieniu „Pinky" (tu radziłbym jej posłuchać). W ogóle ta postać wydaje mi się najbardziej zabawową z całego towarzystwa. Ale to tak na marginesie. Bardzo ciekawym rozwiązaniem jest umieszczenie w grze postaci od początku niejednoznacznie opowiadającej się po którejkolwiek ze stron (tzw. bohater kontrowersyjny). Na początku Magnificent Molecule Man (bo tak się zwie) to postać dość zdecydowanie trzymająca się zamaskowanego mutanta, ale z biegiem akcji jego postępowanie okazuje się być coraz mniej jednoznaczne...

„Goosebumps" to gra skierowana wyraźnie dla stawiających pierwsze kroki w przygodówkach. Niestety, fabuła mocno ogranicza krąg potencjalnych klientów do ww. przedziału wiekowego. Oczywiście zdziecinniali starcy i nadmiernie rozwinięte niemowlęta też znajdą tu coś dla siebie. Jest tylko jedno „ale". Gra jest w całości po angielsku i nic mi nie wiadomo o jakichkolwiek próbach jej lokalizacji. W związku z tym siłą rzeczy grono jej odbiorców w naszym kraju dramatycznie się zmniejszy. A zawsze mówiłem: uczcie się języków obcych... ***Slaughter***

INFO

Wydawca:	Microsoft
Producent:	DreamWorks Interactive
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Microsoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 75 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



Grafika 80% Grywalność 75%
Oryginalność 80% Dźwięk 85%

Bardzo fajna gra przygodowa dla wielbicieli komiksów w wieku 11-14 lat.

WERDYKT 75%

Chaos Island

W nie tak dalekiej przeszłości rozpoczęła istnienie w dalekiej Ameryce firma Microsoft. Jej szeryfem został Billy Gates oskarżany o kontakty z przedstawicielami sił zła, a nawet o to, że sam jest od dawna zapowiadanym Antychrystem.

INFO

Wydawca:	Microsoft
Producent:	DreamWorks
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Microsoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 60 SVGA, 8MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



On jednak nic sobie z tego nie robiąc zapanował na światem domowych komputerów PC, czyniąc z nich najbardziej niestabilną, ale za to najbardziej idiotoodporną platformę sprzętową. Jemu jednak było mało. Zaczął, poprzez swoich jajogłowych popleczników wydawać gry, które niejednokrotnie doprowadzały do śmierci przez uduszenie (ze śmiechu) recenzentów z najróżniejszych pism. Siny ze złości Bill zgrzytając zębami pomyślał sobie: no poczekajcie ja Wam pokażę bęcwały i zaczął bardzo intensywnie myśleć, jak tu trafić w gusta graczy i pismaków. Aż wreszcie pewnej ciemnej i ponurej nocy dał się słyszeć złowrogi śmiech dochodzący z głównej kwatery kierownika. Postanowił on wykorzystać faceta o imieniu Steve Spilberg, a właściwie jego firmę DreamWorks Interactive do produkcji potencjalnego hitu, którego „fabuła" oparta byłaby na filmie pt. „Jurassic Park: The Lost World". Wiadomo – co Bill postanowi stać się musi. I oto przed nami gra „Chaos Island" (fanfary).

Po tym krótkim i tendencyjnym rysie historyczno-biograficznym pora przejść do produktu zrodzonego z łona Microsoft i DreamWorks. Jak na początku wspominałem, gra oparta jest na treści wyswietlanego u nas jakiś czas temu filmu o tematyce dinozaurzej wątpliwej jakości merytorycznej. Gra jest w modnym ostatnio stylu „strategii" w czasie rzeczywistym. Od razu muszę wspomnieć, że ma się ona do strategii (jakiejkolwiek) jak Pcim Dolny do Warszawy – w sumie też są ulice i domy ale... Ze spuścizny po np. „Red Alert" pozostało izometryczne ukazanie pola akcji i sposób sterowania jednostkami dinozaurów i naszymi głównymi bohaterami, którzy są dość isotną częścią rozgrywki. Na początku każdego poziomu (jest ich tylko 12+bonusowy, który jest z nich wszystkich najlepszy) wybieramy sobie postacie, które będą rządzić. Każda z nich posiada takie cechy, jak szybkość, celność itp., które możemy zwiększać, co ułatwi nam pokonanie niedobrych kłusowników, którzy chcą wykorzystać dinozaury do własnych, oczywiście niecnych celów. Jest to niewątpliwa nowość w stosunku do tego typu gier i pozwala bardziej utożsamić się z głównym bohaterem. Z filmu zapożyczono głosy głównych bohaterów, co jest kolejnym niewątpliwym plusem tej gry i dodaje jej klimatu. Właściwie tu kończą się dobre strony Chaos Island. No tak jeszcze trzeba pochwalić same poziomy, a raczej ich wygląd, który rzeczywiście robi wrażenie: realistyczne skały, rozjeżdzone drogi to jest to co się podoba. Ogólne wrażenia psuje roślinność, która czasem po prostu nie pasuje do otoczenia. Animacja postaci jest poprawna dopiero po ustawieniu prędkości gry na max, wcześniej jest kiepsko. Poza tym czasem zdarza się, że gra niespodziewanie zwalnia, co powoduje, że mamy ochotę wyć do księżyca. Co do budowli to jest ich mało (9), choć można to wytłumaczyć tym, że akcja rozgrywa się na wyspie, więc w warunkach raczej polowych. Budynki nie są dziełem sztuki grafików i wyglądają nie najlepiej. Jednostek (dinozaurów) mamy do dyspozycj 8 gatunków, więc też raczej mało. Przeciwników jest również niewielu, dlatego nie myślcie o jakichkolwiek przygotowaniach do zmasowanego ataku czy rozpaczliwej obrony: często wystarczą dwa czy trzy duże gady i następny poziom. Grę można skończyć w kilka godzin, więc nie polecam jej starym wyjadaczom, a raczej początkującym strategom (właściwie całkowitym laikom... chociaż nie – jeszcze się zniechęcą...). O przerywnikach filmowych nie będę wspominał, bo aż łzy się na oczy cisną. Mimo że gra posiada kilka atutów, to jest to produkt słaby (choć znam gorsze). Można było zrobić coś fajnego, coś... Firma Steva „trochę" mnie rozczarowała, mam jednak nadzieję, że po raz ostatni. Co do Microsoft, można się było tego spodziewać. Na pudełku jest napisane: „Strategia, zabawa i totalna zawierucha walki podczas ratowania Zaginionego Świata". Co do chaosu, zgadzam się, reszta to bullshit.

Grześ





Grafika 65% Grywalność 40%
Oryginalność 40% Dźwięk 50%

Niestety, nieudana próba sklonowania „Red Alert" mimo doskonałego pomysłu. DreamWorks musi postarać się bardziej...

WERDYKT 46%





Ghost in the Shell

Właściwie autorzy gier w dziedzinie strzelanin nie mogą już zaskoczyć nas czymś nowym. Sam tak do niedawna myślałem, dopóki nie zobaczyłem nowej gierki ze stajni Sony – „Ghost In The Shell".



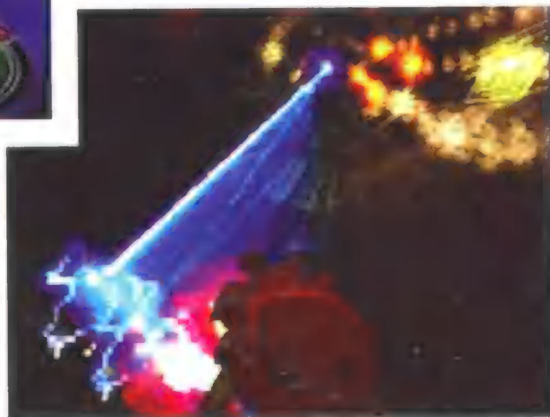
INFO

Wydawca:	SCEE
Producent:	Exact
Data wydania:	Kwiecień
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Znajomo brzmiący tytuł i wygląd gry (patrz screeny) nie pozostawiał wątpliwości – japońska, mangowa strzelanina. Od razu zastrzegam, że nie gustuję w tej specyficznej sztuce obrazkowej (choć nie jestem też jej zdecydowanym wrogiem), dlatego wydanie tytułu będącego przeniesieniem akcji anime na ekran konsoli przyjąłem z mieszanymi uczuciami. Jak bardzo zdziwiłem się, gdy po raz pierwszy zasiadłem do grania. Gra po prostu przykuła mnie do fotela na kilka godzin, podczas których zabawy miałem po pachy. Zacząłem od ustawienia opcji (kilka standardowych plus nowe, jak np. dźwięk 3D, akcja na szerokim telewizorze itp.), potem przyszedł czas na trening, który przeszedłem śpiewająco (śpiewałem sobie dla dodania otuchy ;-). Później nastąpiła kulminacja, czyli pełna kampania. Na początku każdej misji dowiadujemy się o naszych zadaniach, rozmieszczeniu jednostek wroga itp. Potem to już czysta, szybka i piekielnie wciągająca akcja. Poruszamy się po trójwymiarowym świecie czymś, co jest połączeniem czołgu z pająkiem. Naszym zadaniem jest prawidłowe ukończenie zadań wyświetlanych na ekranie, po czym rozwalenie jakiegoś przerośniętego robota zwanego bossem. Potem kolejny filmik, nowe rozkazy itd. Warto wspomnieć, że nasza maszyna uzbrojona jest w dwa rodzaje uzbrojenia – karabin maszynowy z nieskończoną amunicją oraz granaty. Tych ostatnich można zebrać maksymalnie 3, więc radzę oszczędzać na większe sztuki żelastwa. Najbardziej nowatorskim rozwiązaniem jest możliwość chodzenia po ścianach (jak prawdziwy pająk), co czyni grę bardziej widowiskową, pozwala na zaskoczenie wroga i planowanie taktyki lub po prostu chwilowe ukrycie się. Poziomy zostały tak zaprojektowane, że w pełni wykorzystują tę ciekawą cechę naszej maszynki. Tym co może się spodobać, jest poziom graficznego wykonania. Autorzy nie poszli na łatwiznę: wszystko jest bardzo starannie wykonane począwszy od intra i przerywników (całkowicie mangowy film), aż po wystrój leveli, wygląd wrogów i otoczenia oraz efektowne wybuchy. Całość jest szybka, kolorowa i nie pozwala na chwilę oddechu. Trochę gorzej jest z muzyką, ale tej prawie się nie słyszy w ferworze walki. Ważne jest też to, że wystrój całości i oprawa nie powtarzają się – pierwszy level rozgrywa się w porcie, drugi w tunelach, trzeci w fabryce, czwarty na łodzi, a piąty w mieście. Nie ma sensu wymieniać dalej, jedno jest pewne – gra nie znudzi się szybko. Trzeba więc przyznać, że jest to całkiem udana produkcja, której jedyną wadą jest dość wyskoki poziom trudności mogący irytować tych mniej ambitnych. Polecam grę nie tylko miłośnikom wielkookich postaci, ale również wszystkim tym, którzy szukają mocnych wrażeń. Będą mieli je zapewnione. Życzyłbym sobie więcej takich produktów.

Baron Jack





Grafika 82% Grywalność 95%
Oryginalność 89% Dźwięk 86%

Naprawdę dobra, szybka i oryginalna strzelanina!

WERDYKT 88%

Courier Crisis

Jeśli mieszkasz w większym mieście, to może czasem, przechodząc ulicą, zauważyłeś jaskrawo ubranych gości na rowerach, przemykających między samochodami. Z workiem na plecach jeżdżą i rozwożą paczki, w smrodzie spalin i przy chórze przekleństw kierowców. Jeśli chcesz wcielić się w rolę takiego kuriera, zasiądź do tej gierki.

INFO

Wydawca:	BMG Interactive
Producent:	New Level
Data wydania:	Już jest (UK)
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Gra jest typową zręcznościówką, w której naszym zadaniem jest odebranie przesyłki od jednego klienta, zawiezienie jej drugiemu i zgarnięcie za to forsy. Dodatkowo możemy pomęczyć trochę przechodniów – co byś powiedział na kopnięcie w d... przechodzącego obok policjanta, który objada się pączkami?! W tym momencie jest już problem, gdyż gra oprócz wyżej wspomnianych możliwości, nie oferuje nic więcej, za uzyskane w misjach pieniądze kupujesz lepsze rowery (nawet z napędem rakietowym !) i dalej wypełniasz nudne misje (dokładnie 250). Jedyną różnicą jest tylko zmiana scenerii (centrum, slumsy, chińska dzielnica, port, pasaż sklepowy) i szybsze ubywanie czasu na liczniku, po upłynięciu którego wylatujemy z roboty :-((. Trochę to niewiele, jak na gierkę z prawie 200 zł.

Zarówno grafika, jak i muzyka nie należą do arcydzieł. Animacja bohatera jest średniej jakości, obraz jest pikselowaty, a układ domów dość często się powtarza. Całość oprawy niczym nie zachwyca.

Jak można wywnioskować, jedyną rzeczą, która przytrzymuje Cię przed ekranem, jest oryginalność tytułu (ostatnio był „PaperBoy" na C640, śmieszne kraksy (czołowe zderzenie roweru i ciężarówki) oraz możliwość rozjeżdżania przechodniów (najciekawszy jest moment gdy jedziesz Bronxem – nagle pacjent wyjmuje z płaszcza wielkiego obrzyna i zaczyna strzelać do wszystkiego co się rusza). Podsumowując, gra oryginalna i bazująca tylko na ciekawym pomyśle. Szkoda że autorzy nie włożyli trochę więcej pracy w dopracowanie oprawy i, co najważniejsze, grywalności produktu.

Baron Jack



Grafika 56% Grywalność 65%
Oryginalność 72% Dźwięk 61%

Lepiej weź swój rower z garażu i pojedź do lasu na wycieczkę.

WERDYKT 59%

Auto Destruct

Jak myślicie, co by się stało, gdyby wysłać supernowoczesny samochód wyścigowy na ciasne ulice miasta, uzbroić go po zderzaki w najrozmaitsze narzędzia destrukcji i kazać wykonywać wiele misji?

Oto macie możliwość doświadczyć tego na własnym ekranie, bowiem znany koncern Electronic Arts postanowił wydać gierkę o wszystko mówiącym tytule „Auto Destruct". Jak się łatwo domyślić, jest to połączenie strzelaniny i symulatora samochodowego – trzeba przyznać, że udane. Do wypełnienia mamy około 35 misji podzielonych dodatkowo na poszczególne zadania do wykonania. Całość rozgrywa się w kilku miastach, których wielkość będzie powodować częste korzystanie z mapki. Z tego co dotychczas napisałem, gra niczym wielkim się nie wyróżnia, ale jest kilka elementów, którym warto się przyjrzeć. Pierwszy z nich to dopracowanie grafiki – mimo tego, że początkowo gra wygląda raczej średnio, to po odpowiednim ustawieniu kamery, czujesz, że jedziesz ulicami miasta. Mijasz kina, przystanki autobusowe, kościoły, wjeżdżasz do portu, na kładki, prujesz po torach metra. To tylko kilka przykładów, gdyż mapy miast są przeogromne i początkowo mogą lekko przytłaczać. Do tego dochodzą niezłe refleksy świetlne, efekt tzw. lens flary i odjazdowe wybuchy oraz nie gorsze efekty działania różnorakich broni. Najlepsze ze wszystkich jest jednak zabijanie ludzi. Od razu dementuję opinie, jakobym był maniakalnym zabójcą, ale moment rozjeżdżania przechodniów i aniołków odlatujących do nieba jest zabawny. Warto też wspomnieć o bogactwie uzbrojenia – od prostych działek, poprzez lasery, zwykłe rakiety, bomby, pociski kierowane, aż po miny, olej do rozlewania i gaz do rozpylania. O ile jednak grafika jest niezła i trzyma klimat, to muzyki prawie nie ma, a efekty dźwiękowe są słabiutkie. Jest to zdecydowanie największa wada gry.

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Electronic Arts
Data wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	LEM, IPS
Platforma:	PSX, PC
Wymagania Techniczne:	Standardowe



Uważam, że gra ma swój urok – nie jest to jednak zbyt wielki przebój. Przyznam się szczerze, że lepiej prezentowała się gra „Die Hard Trilogy" (ta część z jazdą samochodem) i mimo tego, że nie można było strzelać, to spędziłem przy niej więcej czasu. Nie przekreślam jednak produktu Electronic Arts, gdyż z pewnością do złych nie należy – ot, kolejna przeciętna gierka, która miałaby szansę na odniesienie sukcesu dwa lata temu.

Baron Jack

Grafika 80% Grywalność 80%
Oryginalność 70% Dźwięk 40%

Raczej przeciętna produkcja. Dobrze wykonana, ale na pewno nie powala na kolana.

WERDYKT 70%

Megapak 8

„Megapak 8" kolejna kolekcja interesujących gier, oferowanych po atrakcyjnych cenach. Firma Megamedia, specjalizująca się w tego rodzaju sprzedażach, umieściła w nim dziewięć dość nowych lub niezbyt starych gier. Dziesiątą pozycją zestawu jest emulator kilku gierek na Atari 2600. Łącznie zestaw obejmuje jedenaście CD.

Posiadacze dotychczas wydanych zestawów gier „Megapak" wiedzą, że w każdym z nich można znaleźć po kilka dobrych, jeszcze „ciepłych" tytułów. Gry te z reguły reprezentują różne gatunki. Są dobierane na zasadzie: „dla każdego coś miłego!". Dla tych właśnie wartościowych pozycji klient decyduje się na zakup tych niedrogich zestawów. Ale spójrzmy prawdzie w oczy! Poza dobrymi pozycjami, w każdym z zestawów, reszta gier to tak zwane „dopychacze". Bez ich posiadania można się obejść. Rzecz polega więc na tym, że kupujemy za niewielkie pieniądze kilka wartościowych gier, których do niedawna nie mogliśmy zakupić, gdyż były dla nas zbyt drogie. Korzystamy więc z okazyjnej wyprzedaży! Trzeba przyznać, że w „Megapack 8" dopychaczy jest niewiele, a pozycji dobrych – pod dostatkiem! Zanim przejdę do szczegółów zestawu – najpierw małe przypomnienie! Pamiętajmy, że gry, oceniane przez nas jako świetne – dla innych mogą być... „takie sobie". Oczywiście, może być również dokładnie odwrotnie. Skoro odłożyliśmy już taką „poprawkę" – omówmy dokładniej „Megapack 8". Jak podałem już we wstępie, mieści on dziewięć pełnych gier i jeden quasi emulator kilku gierek, wydanych ongiś na „małe" Atari. Zacznę od dopychaczy znajdujących się w zestawie. Należy do nich przede wszystkim wspomniany emulator kilku prościutkich gierek. Jego włączenie do „Megapack 8" jest nostalgicznym ukłonem pod adresem byłych posiadaczy amerykańskiej wersji „atarynki". Dla wielu z graczy dyskusyjną może być również potrzeba włączenia do zestawu szacownej „staruszki" – gry „Return to Zork". Prymitywna w sumie grafika i naiwna fabuła tej gierki, mało kogo mogą dziś bawić. To jeszcze jednak nie koniec! Niezbyt liczni jeszcze u nas uczestnicy gier sieciowych być może będą wybrzydzać, czemu włączono do zestawu szacowną już – ze względu na wiek gry – wersję sieciową „Sim City 2000", a nie coś znacznie nowszego? To w zasadzie jedyne słabe strony „Megapack 8". Kolej na mocne. Prawdziwą perłą w zestawie jest świetna gra strategiczna „Master of Orion 2" (ocena GK – 92%). Jej premiera nastąpiła w grudniu 1996 roku w USA, u nas w kilka miesięcy później. „MOO2" to strategia o budowie i obronie kosmicznego imperium. Jej sprzedaż przekroczyła już dawno pół miliona egzemplarzy. Inną znakomitością w zestawie jest znana strategia „Jagged Aliance – Deadly Games". W tej niezwykle wciągającej grze kierujesz oddziałem komandosów, którzy sprawy trudne rozwiązują w kilka kwadransów, a rzeczy niemożliwe – załatwiają „od ręki"! Ta gra – to jeden z najlepiej sprzedających się hitów w Niemieckiej Republice Federalnej. Niech to wystarczy za jej rekomendację. Gra „Screamer 2" (ocena GK – 91 %) to udany i znany symulator wyścigów samochodowych. Wyróżnia się piękną grafiką i świetnym interfejsem sterowania pędzącymi bolidami! Kolejną pozycją zestawu jest przygodówka „Broken Sword". To piękna z barwną grafiką, pełna paryskiego uroku gra (ocena GK – 92%), w której włókna czasu łączą średniowiecze z rzeczywistością. Młody Amerykanin Georg Stobbart tropi we współczesnym Paryżu tajemnice średniowiecznego zakonu rycerzy Templariuszy. Następna gra zestawu to „iM1A2 Abrams" (ocena GK – 83%). Ta nazwa mówi sama za siebie! To symulator walki słynnego współczesnego czołgu US Army. Twórcy gry starali się przenieść do wirtualnej rzeczywistości szczegółowe procedury sterowania tym pojazdem. Dla tych, którzy nie znają kolejnej w zestawie gry „Mechwarrior 2" (czy są w ogóle tacy ?) – powiem krótko: to odlotowa strzelanina z połowy 1996 roku (ocena GK – 85%). W wirtualnym świecie Mechów tworzysz monstrualne roboty bojowe i wysyłasz je do walki. Wyróżniająca się ścieżka dźwiękowa jest ozdobą tej gry. Listę dań zestawu „Megapack 8" zamyka piękny graficznie symulator gry w golfa pt. „Jack Niklaus 4". Czas na podsumowanie! „Megapack 8" to kolejna dobra okazja dla sprawienia komuś lub sobie miłego prezentu.

Reset

Jest to zestaw wartościowych gier. Dobry dla niezbyt zasobnych kieszeni. Przydatny na upominki dla komputerowych przyjaciół.

INFO

Wydawca:	Megamedia
Producent:	Megamedia
Data wydania:	Już jest
Cena:	210.00
Dystrybucja:	Master
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win95



Insane Speedway

Od wielu lat panuje w Polsce niewiarygodny boom na żużel. A nie jest on bezpodstawny, ponieważ odnosimy w nim całkiem spore sukcesy.

To wielkie zainteresowanie żużlem znalazło wreszcie odzwierciedlenie na naszym rynku komputerowym. Panie i Panowie mam zaszczyt przedstawić Wam menedżera ligi żużlowej „Insane Speedway" (tu oczekuję oklasków). Na wstępie pragnę zakomunikować (jeżeli oczywiście mogę), że jest to kawał prostej, ale efektywnej roboty, którą sowicie oceniłem (patrz koniec strony). Mogę się bez bicia przyznać (listy z pogróżkami przysyłać na adres redakcji), że przypadła mi bardzo do gustu i jest to, ogólnie rzecz biorąc, jedna z lepszych menedżerskich propozycji, jakie w tej chwili są w sprzedaży na polskim rynku. Zacząłem recenzję właściwie od końca, ponieważ znam ludzi, którzy czytają tylko pierwszy akapit i nie chciałbym ich narazić na jakiekolwiek przeciążenie umysłowe. Tym osobom pragnę podziękować za chwilę uwagi i powiedzieć dowidzenia. W sporcie przeważnie tak jest, że gdzie są pieniądze (rozsądnie wydawane) tam w niedługim czasie pojawiają się wyniki. I takie zadanie czeka na Ciebie mój kochany Czytelniku. Bierzmy się do roboty. Wybieramy ligę (I lub II), z której ma pochodzić nasz zespół, poziom trudności, a także liczba graczy, jaka będzie brała udział w grze. Kolejny krok to wybór drużyny np. obecny mistrz Polski Polonia-Jutrzenka Bydgoszcz z najlepszym polskim żużlowcem Tomaszem Gollobem (trzeci zawodnik tegorocznej edycji Pucharu Świata!) w składzie. Po ustaleniu kilku jeszcze innych parametrów startowych (opisanych w instrukcji) rozpoczynamy zabawę. Przede wszystkim trzeba zapoznać się ze składem personalnym zespołu, zgodnie z zasadą: pokaż mi skład, a powiem Ci co osiągniesz. Każdy zawodnik scharakteryzowany jest 7 cechami: siłą, refleksem, walecznością, formą, kondycją, techniką startu i jazdy. Nad nimi wszystkimi możemy oczywiście pracować (o ile posiadasz trochę gotówki), ale tak aby nie przetrenować nasze miejscowe gwiazdy. Po co nam jednak świetnie przygotowany żużlowiec, jeśli nie ma bardzo dobrego motoru, który jest odpowiednio przygotowany. Tak więc trzeba siłą rzeczy opłacić (hojnie) służby techniczne, medyczne, a także trenerów oraz wysokość premii za zdobycie określonej liczby punktów. I tu odnalazłem pierwszy kruczek, który nie daje mi spać (oświadczam, że nie mam z tego powodu zmaz nocnych). Bo tak naprawdę bez odpowiedniej znajomości żużla nie można (nawet szacunkowo) określić wysokości tych wszystkich opłat. Brakuje tu niestety jakiegoś automatycznego ustawienia, które przynajmniej na początek ułatwiłoby grę. Proszę się nie przejmować, po jakimś czasie (jedni po 4-5 kolejkach inni trochę później) samemu się znajdzie przynajminiej te szacunkowe wielkości, ale „co człowiek się nadenerwuje to jego". Drugi kruczek to wysokość cen biletów, ale dużo łatwiejszy do rozwiązania. Pozostaje nam jeszcze opłacić ochronę obiektu, a także ustawić kilka innych opcji dotyczących stadionu i w drogę (jeśli ustaliłeś wcześniej skład). Sam mecz możemy obserwować jako suche wyniki poszczególnych biegów lub obserwować „pchełki" ścigające się po owalu. Ja wybrałem ten pierwszy sposób, ponieważ mecze trwają o wiele krócej. Oczywiście pierwsze mecze wiążą się ze strasznymi porażkami (mnie strasznie nerw łapał) i zacząłem kombinować jak w niezbyt legalny sposób odnieść parę zwycięstw (jest taka opcja). Pierwsze co zrobiłem to najnormalniej w świecie kupiłem mecz od przeciwnika (sprzedawczyki). Jeśli nie stać Cię na taki wydatek, to można przekupić najlepszego zawodnika drużyny przeciwnej lub sędziego zawodów albo ekipę techniczną, przez co nasz przeciwnik może mieć straszną ilość defektów motocykli. Jeżeli Ci mój drogi Graczu nie odpowiada ta forma zwycięstw, to pozostaje uczciwa forma rozgrywki, ale pamiętaj licho nie śpi. Grafika w grze jest bardzo prosta, ponieważ są to ramki wypełnione mikroskopowym tekstem. Ale ma to swój urok, bo po co w grach manadżerskich super grafika, skoro liczą się tylko pieniądze, jeszcze raz pieniądze, a także od czasu do czasu jakieś zwycięstwo. Czego Wam życzę. ***Michał***

INFO

Wydawca:	**MarkSoft**
Producent:	**Insane Works**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**69.00**
Dystrybucja:	**MarkSoft**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS**

Grafika 60% Grywalność 80%
Oryginalność 90% Dźwięk 60%

Fajna zabawa, jeśli lubisz oczywiście gry tego rodzaju.

WERDYKT 70%






Air Race

Wszyscy w redakcji ostatnio się śmieją, że Gruby recenzuje gry, których nikt nie chce recenzować. Fakt jest faktem, że nie mam chęci już walczyć o te największe hity na PSX-a.

Muszę jednak napisać, że w tym pudełku gierek niechcianych zawsze wynajdę dla Was, moje grubasy, coś ciekawego. Zdziś przyszedł czas na produkcję mało znanej w Polsce firmy THQ. „Air Racer" to coś w stylu „Rage Racera" z tą jednak różnicą, że cała akcja odbywa się w powietrzu. Całość prezentuje się dobrze i gra się w to cudo nadzwyczaj klawo. Przyznam się, że dłużej grałem w „Air Racera" niż w niektóre reklamowane przeboje, jest to bowiem gra niezwykle miła i można powiedzieć w pełni relaksująca. Wszystko cacy, jednak - jak dla mnie - jest zbyt prosta i już po kilku podejściach troszeczkę wieje nudą. To jest moja opinia, gościa, który przytył na grach i zjadł wszystkie plomby. Zapewniam więc, że nowi posiadacze, a zwłaszcza Ci co, nie bardzo czują się ekspertami, będą mieli maksymalną radochę w podniebnych lotach. Trochę słów, jak to wszystko wygląda. Kilka tras o różnych trudnościach, z dużą liczbą zakrętasów i wąskich wąwozów, dziesiątki fantastycznych samolotów, poczynając od Mustanga, Thunderbolta czy Zero, a kończąc na Spitfire i małym GeeBee. Wskakujesz w samolot i jazda, cała trasa przed Tobą oraz ekipa przeciwników, każdy chce być pierwszy. Musisz trzymać się toru, by nie wypaść z trasy, wtedy robisz buum i koniec bajki. Najdziwniejsze są jednak samoloty, które mijasz. Co powiesz na wyścig z potężnym F-15, przeżyłem szok, gdy rozpocząłem gonitwę za F-117 i - co już całkiem wbijające w podeszwy - wziąłem go, i to z łatwością. Lepiej zastanów się przed wyścigiem czym chcesz pilotować, każde latające coś posiada inne walory (mój ulubieniec to Spitfire). Możesz namówić brata lub Twojego starszego na wspólne granie na podzielonym ekranie, cała zabawa dostaje wtedy nieziemskich kolorków. Tradycyjne thanxy lecą do Adriana i Marcina za wsparcie moralne.

Gruby

INFO

Wydawca:	**T-HQ**
Producent:	**T-HQ**
Data wydania:	**Już jest (UK)**
Cena:	**Nieznana**
Dystrybucja:	**Brak**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**






Grafika 79% Grywalność 85%
Oryginalność 89% Dźwięk 79%

Nie jest dziełem genialnym. Jest to kolejna fajna zręcznościówka. Mimo tego jest coś co powoduje, że warto ją mieć.

WERDYKT 84%

Cool Boarders 2



Właśnie mamy zimę, czas olimpiady zimowej w Nagano, spadł śnieg i wreszcie jest czas na wykorzystanie go w praktyce. Ludzie łapią narty inne deski i lecą na ośnieżone stoki poszaleć. Jeśli jednak nie umiesz jeździć naprawdę, gra grupy UEP Systems pozwoli Ci cieszyć się sportami zimowymi w ciepłym mieszkanku.

INFO

Wydawca:	SCEE
Producent:	UEP Systems
Data wydania:	Kwiecień
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Co prawda nie mamy tu do czynienia z całością sportów zimowych, ale z wąską dziedziną zwaną snowboarding, tym niemniej ubaw będzie po pachy. W porównaniu do poprzedniej części gry, autorzy wprowadzili sporo zmian i usprawnień, które wydatnie wpłynęły na wygląd całości. Zacznijmy od trybów rozgrywki – jest ich aż pięć. Można rozegrać małe mistrzostwa (na zmianę wyścig i ewolucje), można poćwiczyć wygibasy na torze przeszkód, zmagać się z przeciwnikami na długiej rurze (punktowane ewolucje) albo pościgać się z kolegą. Mimo tego, że zawodników jest tylko czwórka (scharakteryzowani sześcioma cechami) to rodzajów desek i wzorków na nich jest kilkadziesiąt. Istnieje nawet możliwość stworzenia własnej i zgrania jej na kartę pamięci. Poprawie uległa też grafika, która teraz jest bardziej szczegółowa i szybka. Co prawda wszystko jest tylko w niskiej rozdzielczości, jednak wygląda nieźle. Na co warto też zwrócić uwagę to ogólny design produktu – wszystko jest utrzymane w „luzackim" stylu – od rapowo-hip-hopowej muzyki poprzez wygląd ekranów, aż po komentatora wyścigu. Ponadto ciekawie umieszczono kombinacje klawiszy do podniebnych ewolucji – podczas ładowania się gry między ekranami mamy podaną kombinację i zdjęcie sportowca, który daną akrobację wykonuje. Wszyscy miłośnicy tego sportu poczują się jak w domu, a reszcie też powinno się spodobać. Ogólnie jednak oprawa gry niczym nie zachwyca, jest typowym średniakiem (duży plus dla muzyki). To, co decyduje o wyższej ocenie to przyjemność z grania. Mnogość rodzajów rozgrywki i ogromna liczba potencjalnych ewolucji powodują, że od gry nie mogłem się oderwać. Wyścig jak wyścig – ciągle z górki, omijając przeciwników, ale co się dzieje na torze przeszkód i na Big Pipe. Trzeba się urodzić z padem w ręku, aby wykonać niektóre kombinacje. Obroty, łapania za deski, salta i inne akrobacje o nieprzetłumaczalnych nazwach mogą ucieszyć każdego fana deski. Dodatkowo po każdym przejeździe oglądamy Replay z każdej możliwej kamery – po prostu super. Bardzo dobrze rozwiązano też tryb dla dwóch graczy. Zgodnie z ostatnimi wymogami rynku mamy zarówno poziomy, jak i pionowy split-screen i sporo tras, na których możemy się ścigać z kolegami. Ogólnie atmosfera zimowej zabawy pełną gębą. Jest też kilka usterek – brakuje możliwości korzystania z pada analogowego – wyobraźcie sobie te piruety, które można by kręcić na gałkach – miodzio!!! Podsumowując, gra na pewno znajdzie wielu zwolenników – jest szybka, wciągająca i dobrze wygląda (brzmi też nieźle). Dobra na długie wieczory w bezśnieżne ferie.







Baron Jack

Grafika 70% Grywalność 92%
Oryginalność 81% Dźwięk 91%

Cool game for cool guys!!!

WERDYKT 83%

INFO	
Wydawca:	Sega
Producent:	Warp
Data wydania:	Już jest
Cena:	229.00
Dystrybucja:	Lanser
Platforma:	Saturn
Wymagania Techniczne:	Standardowe

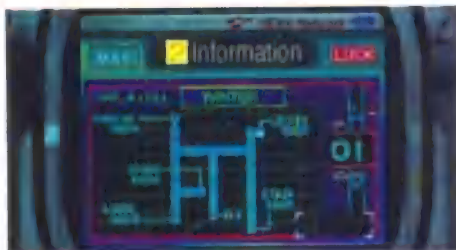


Enemy Zero

To niesamowite ile razy można wykorzystać jeden pomysł. Nie, nie mam na myśli kultowych „Lemmingów". Chodzi mi raczej o niezły film lecący obecnie w kinach, a mianowicie „Obcy: Przebudzenie". Jest to kolejna część sławnego cyklu filmów i co najważniejsze nie gorsza od poprzednich.

W takich filmach najważniejszy jest klimat. Jeśli twórcy nie sprawią, że ich dzieło będzie miało „to coś", to przejdzie nie zauważone. „To coś" posiada nowy produkt firmy Sega, nawiązujący po troszę do tematyki wcześniej wspomnianego filmu, ale o tym za chwilę.

Wszystko dzieje się w pewnej galaktyce, na pewnej stacji kosmicznej. Wcielasz się w postać jednego z członków załogi wcześniej wspomnianej placówki, a dokładniej: kobiety o znanym wszystkim imieniu Lara. Stacja zostaje zaatakowana przez obcych, o dość specyficznych zdolnościach. Są niewidzialni. Twoim zadaniem jest wybicie wszystkich obcych, i co za tym idzie – uwolnienie placówki.





Tak oto zapowiada się „Enemy Zero" – najnowsza gra giganta konsolowego, jakim jest Sega. Pisząc, że „EO" należy do gatunku gier przygodowych, nie oddałbym w pełni tego, co ów produkt w sobie kryje. Oprócz zwykłych łamigłówek znajdą się tam elementy FPP (First Person Perspective), co stanowi jedną z ważniejszych części gry. Engine części przygodowej jest bardzo podobny do tego z „D". Widok z oczu bohatera, renderowane przejścia między lokacjami itp. Natomiast część druga (FPP) z wyglądu bardzo przypomina pradawnego „Dooma".

Mocną stroną „Enemy Zero" są dwie rzeczy. Klimat, który jest bardzo mroczny i tajemniczy, oraz dźwięk, o którym napiszę trochę więcej. Muzyka została skomponowana przez samego Michaela Nymana, a efekty dźwiękowe są na naprawdę wysokim poziomie. Aaa... właśnie zobaczyłem, że nie napisałem jeszcze o czymś bardzo ważnym. Obcy są niewidzialni, więc jak będzie można ich zastrzelić? Nic prostszego. Zaufaj swoim uszom... Tak, tak! Nasz wróg poruszając się wydaje specyficzne odgłosy. To dzięki nim będziesz mógł ustalić jego położenie. Jest to zupełna nowość, jeśli chodzi o gry tego typu. Przynajmniej ja się jeszcze z czymś takim nie spotkałem.

To były te dobre cechy „Enemy Zero". Nadeszła pora na kilka wad. Pierwszą, która mi się nasuwa na myśl, jest... wątek miłosny! Może nie powinienem o tym pisać, ponieważ ma on miejsce w dalekiej części gry, ale jest jak grom z jasnego nieba, który uderza w mózg gracza i niszczy całą atmosferę, jaka do tej pory się wytworzyła. Drugim niepowodzeniem programistów z Warpa jest wygląd doomopodobnej części gry. Nie jest żadną rewelacją. Chociaż generowany w czasie rzeczywistym, nie robi większego wrażenia.

Enemy Zero miało szansę stać się hitem na wielką skalę. Fabuła, niebagatelne pomysły – to wszystko mogłoby wstrząsnąć światem Saturnowców i nie tylko, gdyby nie fakt, że wykonanie graficzne niektórych fragmentów gry jest... ukhm... jakby to powiedzieć.... „umiarkowane" :). Gdyby zastosowano engine quake'owy, to by było zupełnie coś innego.

Teraz czas na moje głębsze niż do tej pory refleksje. „EO" w początkowych częściach gry wywarło na mnie bardzo dobre wrażenie. Chociaż jestem zwolennikiem mordobić i różnego rodzaju strzelanek, pokuszę się od czasu do czasu na przygodówki. Ta zainteresowała mnie, ponieważ zajmuje aż 4 CD, co jeśli chodzi o gry na Saturna jest rzadkością. Całkowitą przestrzeń na pierwszym CD zajmuje renderowane intro, wprowadzające gracza w intrygę. Pozostałe trzy to już czysta gra, z renderowanymi animacjami i generowanymi w czasie rzeczywistym korytarzami.



Poza pewnymi niedociągnięciami graficznymi oraz kilkoma innymi czynnikami obniżającymi ogólną ocenę, „Enemy Zero" jest mocną pozycją na rynku Saturnowców. Polecam ją wszystkim posiadaczom „czarnych skrzynek", nawet tym, którzy patrzą krzywo na przygodówki.

Cthulhu

Grafika 86% Grywalność 85%
Oryginalność 89% Dźwięk 91%

Wreszcie jakaś przygodówka na Saturna. Mimo pewnych niedociągnięć, godna uwagi.

WERDYKT 85%

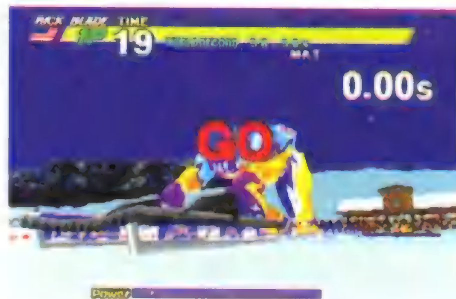


Winter Heat

„Winter Heat" jest dowodem na to, że głoszona przez zwolenników Playa i N64 „śmierć Saturna" jeszcze nie nadeszła i raczej przez długi czas nie nadejdzie...







Gdy zostałem jednym ze stałych współpracowników Gier Komputerowych, od razu zostałem zaprzęgnięty do „opieki" nad konsolą Sega Saturn, aby nie została przez nikogo zapomniana. Od tego czasu pojawiło się kilka bardzo dobrych tytułów, takich jak „Quake" czy Last Bronx. Nie zabrakło też przedstawicieli tej gorszej kategorii, jak „SEGA TCC". Jednak od tamtej pory nie było produktu, który by mnie totalnie zachwycił zarówno pod względem graficznym, jak i grywalnością. Ale te czasy minęły. Panie i panowie! Oto tytuł, który zapewne znajdzie się na wysokim miejscu na listach rankingowych – gra „Winter Heat".

Jak sama nazwa wskazuje, „Winter Heat" ma coś wspólnego z zimą. W pierwszym momencie myślałem, że będzie to coś w stylu zimowych „Extreme Sports", ale jest zupełnie inaczej. W takim razie czym jest gra „WH"? Nie jest to żadna olimpiada w Nagano, lecz zwykły zimowy turniej. No, może słowo „zwykły" nie za bardzo tu pasuje, ponieważ startować będziesz – Drogi Czytelniku, aż w 11 konkurencjach. Będą to między innymi skoki ze skoczni, snowboard, slalom, wyścigi łyżwiarskie, bobsleje i sporo innych dyscyplin.

Do wyboru są dwa tryby giercowania: 11 EVENTS oraz ARCADE. Ten pierwszy to start w turnieju obejmującym wszystkie jedenaście dyscyplin. Część Arcade można potraktować jako swego rodzaju trening. Gdy już podejmiesz decyzję, czy chcesz wziąć udział w turnieju, czy też poćwiczyć, czekać Cię będzie wybór postaci, których jest aż osiem i do tego różnej narodowości. Szkoda że zabrakło zawodnika z Polski...

INFO

Wydawca:	Sega
Producent:	Sega Sports
Data wydania:	Już jest
Cena:	229.00
Dystrybucja:	Lanser
Platforma:	Saturn
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Dwie rzeczy w „Winter Heat" sprawiły, że padłem na kolana przed starym, dobrym Saturnem. Pierwsza z nich to grafika. W porównaniu z ostatnio wydawanymi tytułami, wykonanymi w niskiej rozdzielczości, ta gra po prostu rządzi. Grafika wykonana w trybie 640x480, duża paleta barw, piękne krajobrazy... To po prostu trzeba zobaczyć. Szczególnie te ostatnie, gdyż wykonane są na naprawdę wysokim poziomie. Wyglądają bardzo realistycznie. Na tyle, że można się poczuć jak na prawdziwym międzynarodowym turnieju sportów zimowych. Drugim czynnikiem jest realizm. Programiści z SEGI tym razem się postarali. Do produkcji „Winter Heat" wykorzystano znaną wszystkim technologię motion-capture, dzięki której zawodnicy wyglądają i poruszają się bardzo realistycznie. Poza tym zwrócono szczególną uwagę, na dyscypliny. Tak więc, uczestnicząc w konkurencji zwanej bobslejami, trzeba się liczyć z tym, że prędkość, z jaką będziemy się poruszać, będzie odpowiadała mniej więcej rzeczywistej. Osobiście w pierwszym momencie, gdy wystartowałem we wspomnianej konkurencji, nie mogłem się zorientować, o co tu chodzi – tak szybko wszystko się działo.

„Winter Heat" jest czymś na co od dawna oczekiwałem – produktem na bardzo wysokim poziomie, cechującym się dużą grywalnością, starannym wykonaniem i wspaniałą grafiką. Podejrzewam, że gdyby więcej gier wychodziło w trybie wysokiej rozdzielczości, pozycja Saturna byłaby dużo lepsza niż obecnie. Na przykład poprzedni produkt „NBA Action 98", gdyby chodził w SVGA byłby murowanym hitem na „czarną skrzynkę"! No, ale jest jak jest i na razie nam – Saturnowcom, przyjdzie czekać albo na przebudzenie się producentów gier, albo na „Durala"...

Cthulhu







Grafika 91% Grywalność 91%
Oryginalność 80% Dźwięk 87%

Wreszcie produkt, który wstrząśnie kręgiem saturnowców. Hurra!

WERDYKT 90%







Cruis'n USA

Czołgiem dzieciaki. Zdziś znowu wyścigowo. Ostatnio recenzowałem dla Was „San Francisco Rush", „Cruis'n" ma sporo wspólnego z „SFR", może dlatego, że jest całkiem podobny graficznie. A mój kostium baletowy?

INFO

Wydawca:	**Nintendo**
Producent:	**Nintendo**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**375.00**
Dystrybucja:	**Lukas Toys**
Platforma:	**N64**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

No właśnie próbowałem się wcisnąć w jeden z moich z ubiegłego roku, ale przytyło mi się i wychodzi na to, że muszę wypełnić inny Pit, bo jest o obywatela więcej. Z innej beczki, widziałem jak się facetowi poszczęściło i wygrał z 1 miliard i połówkę, zawyłem z bólu i tradycyjnie, tak jak we wszystkich polskich domach, aż mnie skręciło z nienawiści. Buuuuuuuuuu, a ja to co? Zejdźmy z siłą wodospadu na ziemię. W „Cruis'n USA" gra się przyjemnie, jazda jest łatwa, a co najważniejsze czujesz się zawsze sucho, czysto i przyjemnie. Masz kilka bryczek do wyboru, bla, bla bla. Rozpoczynasz jazdę po USA, z głośników wydobywa się koszmarna muzyka, na szczęście możesz wszystko shut down. Scenerie poszczególnych etapów są geograficznie poprawne, jest ich dużo, ale ogólnie gra nie należy do długich. Poziom trudności z poziomu na poziom raczej nie zwiększa się w znaczący sposób, dlatego łatwo gierę skończyć już za pierwszym podejściem. Efekty w stylu błoto i rozwałkowane latające insekty to takie przerywniki wśród nieco monotonnej jazdy. Przeciwnicy na drodze dzielą się na kilka rodzajów, od spokojnie jadących maruderów po jeżdżących zygzakiem ciołków, ogólnie jest OK, tak jak w życiu. Kiedy wygrasz już etap na ekranie pojawia się animowana panienka, która wykonuje pewne specyficzne ruchy, woooopps. Grafika jest dobra, wąskie gardła, wielkie sekwoje robią wrażenie, trzeba przyznać, że grafik stanął na wysokości zadania. Jeśli chodzi o samą jazdę, jest OK, choć wystarczy prawie cały czas dawać gaz do dechy i robić odpowiednie prawo-lewo, tylko na wąskich przejazdach używasz hamulców, reszta to banał. Ogólnie brakuje nieco emocji w tej grze, jedziesz jakby bez przekonania, że walczysz o jakąś dużą stawkę, jedziesz bo jedziesz. Trudno stwierdzić dlaczego krowa jest tak ważnym elementem tej gry, może dlatego, że krowa jest szczególnie popularna wśród internautów i już wkrótce pewnie wygra jakieś wybory, skoro może nieco namieszać w „Białym Domu". Słowem, dlaczego krowa, niech żyje krowa! Pozdrowienia lecą dla supporterów Sęka, Grzesia i reszty. Hey! ***Gruby***







Grafika 79% Grywalność 59%
Oryginalność 49% Dźwięk 1%

Wyścigi, krowa, USA, buuuuu, to tyle.

WERDYKT **65%**

Nagano Winter Olympics '98

INFO

Wydawca:	Konami
Producent:	Konami
Data wydania:	Już jest
Cena:	375.00
Dystrybucja:	Lukas Toys
Platforma:	N64, PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Nie wiem jak Wy, ale ja jestem happy, że jest taka giera, bo prawdziwej zimy już dawno nie widziałem w Polsce. Na nic moje wieloletnie przygotowania, kilometry zjedzonych kaszan, aby móc to wszystko spalić na miejscowym stoku ze śmieci.





Narty nasmarowane tinnną rodzinną, sanki wzmocnione metalową konstrukcją ze stali nierdzewnej, technologia kosmiczna w moim stroju, aby nie wiało mi po jajkach. Kilogramy zapasów konserw i ziemniaków, mała hodowla tuczników miniaturek, 10 kilo żelatyny, karta Visa to wszystko na wypadek długo oczekiwanej zimy stulecia. I co? Anomalie pogodowe powodują, że całe te przygotowania idą w .... Nie pozostaje nic innego jak poprosić elektrownie o włączenie prądu, wielką orkiestrę śmiesznej pomocy o plakat Owsika i jazda. Tyle tradycyjnych kpin i żartów, wracamy do tematu. Wymienię może wszystkie dyscypliny, byście mogli się zorientować o co w ogóle chodzi. W kolejności: zjazd, slalom gigant, skoki, slalom gigant snowboard, halfpipe, jazda szybka, skoki akrobatyczne, sanki, bobsleje, curling. Muszę powiedzieć, że ocena tej gierki jest niezwykle trudna, każdy kto zasiądzie do tej giery znajdzie w niej coś ciekawego. Całkowicie więc zgadzam się z twierdzeniem, że jest dobra, ale nie wszystkie konkurencje mogą się podobać. Moje ulubione to: zjazdy (wszystkie) oraz skoki, reszta, no cóż, nie przypadła mi aż tak do gustu. Według mnie, warto mieć tę gierę. Od strony technicznej Konami pokazało klasę, całość jest po prostu piękna. Na oddzielną pochwałę zasługuje oprawa dźwiękowa, która jest doskonała. Animatorzy postaci, graficy oraz koderzy napracowali się nad każdym szczegółem, mimiką twarzy, tradycyjnymi ruchami, strojami, słowem wszystko cacy. Moja ulubiona konkurencja to skoki na dużej skoczni, fakt jest faktem, że jest trochę za prosta, ale mnie wciągnęła – po kilku kwadransach udało mi się skoczyć na odległość 142 metrów i wylądować, co już jest znacznie trudniejsze. Nie było wprawdzie tradycyjnego splunięcia przed skokiem, ale to niedociągnięcie można wybaczyć. Grać można na 4 graczy, wtedy tradycyjnie gra dostaje kolorków, o ile ktoś Cię lubi i chce z Tobą grać, bo jak nie, zostaje Ci tryb indywidualistyczny, ale jestem mądry co? Jeśli chodzi o realizm gry, hm? trudno mi powiedzieć, jedyny zimowy sport, jaki kiedykolwiek uprawiałem z wymienionych, to jazda wolna na stawie oraz zjazd z miejscowej góry śmieci. Nic nie zastąpi prawdziwego zimowego szaleństwa, ale gra pozostaje wspaniałym uzupełnieniem. Tradycyjne podziękowania lecą do Grzesia z Ząbek za support, Marcina i Adriana za gierę, Pawła i Włodka za all, redakcji za miejsce.

Gruby







Grafika 89% Grywalność 69%
Oryginalność 89% Dźwięk 79%

W tej grze każdy może znaleźć coś ciekawego i przeżyć prawdziwe, zimowe emocje.

WERDYKT 79%

Wing Commander 5



Witaj na pokładzie TSS Midway kadecie. Z pewnością jesteś zielony jak ogórek w beczce, więc kilka dobrych przygotowanych przez nas porad do czegoś Ci się przyda. Tym bardziej że Proroctwo już wkrótce ma się spełnić...

Misje

- Każdy kto skończył poprzednie części, nie będzie miał kłopotów i z tą. Sposób konstrukcji misji jest dość analogiczny. Jeżeli chcecie się choć trochę pobawić tą grą, to nie wybierajcie poziomu trudności poniżej Ace.
- Zanim wylądujesz albo opuścisz dany punkt nawigacyjny, upewnij się czy wykonałeś wszystkie rozkazy, niezbędne do ukończenia misji. Gra jest głupia i pozwala Ci na przykład używać autopilota kiedy zniszczysz wszystkie wrogie myśliwce, podczas gdy do zaliczenia misji pozostanie jeszcze zniszczenie transportowca.
- Czasem będziesz musiał zidentyfikować cel. Dzieje się to automatycznie, wystarczy tylko, że zbliżysz się na odpowiednią odległość. Podobnie jest z tankowaniem.
- Pod koniec gry będziesz mógł sobie dobierać statki. W zależności od Twego wyboru, inne będziesz miał zadania – decydując się na myśliwiec, zajmujesz się ochroną bombowców.
- W jednej z ostatnich misji będziesz musiał zestrzelić rakiety lecące w stronę Midway. Użyj pocisków Enchanced LRIR. Później jak najszybciej zlikwiduj wszystkie bombowce Skate.

Statki Konfederacji

- Piranha/Tigershark – straszne złomy, mało wytrzymałe, ale za to dość zwrotne. Będziesz nimi latał na początku.
- Panther – całkiem niezły, podstawowy myśliwiec Floty.
- Vampire – prawdziwy potwór. Zwrotny i bardzo szybki. Zdecydowanie najlepszy myśliwiec.
- Wasp – myśliwiec przychwytujący, wchodzi do akcji, gdy atakują wrogie bombowce. W miarę szybki i uzbrojony w dużo rakiet, ma do tego specjalny booster, który znacząco skraca czas nawiązania walki z bombowcami.
- Shrike/Devastator – Torpedowce, do niszczenia dużych jednostek. Powolne, a bez ochrony bezbronne. Na szczególną uwagę zasługuje Devastator, którego działo plazmowe jednym strzałem niszczy większość wrogich myśliwców. Ma on też dodatkowo bardzo silne osłony, tak iż bezpiecznie może podchodzić na małą odległość do wrogich krążowników.

Walka

- W „WC5" sprawdzają się wszystkie porady z symulatorów. Wroga, któremu wsiądziesz na ogon, staraj się utrzymać na małej odległości (odpowiednio dopalacze lub wyrównanie prędkości „Y"). Podobnie rakiety odpalamy z niewielkiej odległości, tak aby przeciwnik nie zdążył wyrzucić flary.
- Nie muszę chyba przypominać, że najlepiej strzelać jest z ustawieniem „Full Guns". Zżera to co prawda więcej energii, ale jest znacznie skuteczniejsze.
- Grając na wyższych poziomach trudności, najlepiej zabrać nieco energii z silników i broni na rzecz wzmocnienia osłon. Warto też wzmocnić nieco tylne tarcze.
- Wszystkie większe jednostki (Barracuda, Destroyery) atakujemy „od ogona".
- W większych jednostkach zawsze jest kilka sekcji do zniszczenia. Zaczynamy oczywiście od wież rakietowych, później wieżyczki obronne. Zniszczenie mostka i silników równa się zniszczeniu całego statku.
- Korzystaj z pomocy swych wingmanów kiedy tylko się da. Najczęściej są posłuszni i szybko reagują na rozkazy, nierzadko wyciągając Ciebie z opresji.
- Pamiętaj o zadaniach i możliwościach swego statku. Jeśli prowadzisz skrzydło ciężkich bombowców, nie rzucaj się w wir walki. Lepiej zatrzymać się z dala od celu i poczekać, aż eskorta wykończy wrogów.
- Po wystrzeleniu rakiety w stronę wrogiego statku nie strzelaj z działek, bo możesz ją zestrzelić.

Przeciwnicy

- Moray/Squid/Lamprey – jedne z najsłabszych, zwykłe myśliwce. Wejście im na ogon nie sprawia kłopotów.
- Manta – szybki i ruchliwy, a przez to trudny do zestrzelenia. Najskuteczniejsze będą rakiety.
- Skate Class T/B – bombowce. We wszystkich misjach ochronnych to właśnie one będą pierwsze do eliminacji. Powolne, dość dobrze uzbrojone, atakują tylko chronione obiekty. Nie atakować „czołowo". Po zniszczeniu rozpada się na małe Skejty ;-).
- Stingray – dziwne stateczki, mogące się łączyć w większe jednostki. Samodzielnie są średnio wytrzymałe, gorzej po połączeniu. Nie atakować od dzioba.
- Devil Ray – Będzie kilka misji, w których musisz uratować katapultowanych pilotów. I to właśnie te myśliwce będą absolutnie najważniejsze do eliminacji za wszelką cenę, ponieważ mają możliwość wysysania pilotów Konfederacji.
- Barracuda – barka, dość powolna, ale dobrze uzbrojona. Atakujemy od ogona.
- Ray – powolny i łatwy do zniszczenia, ale po eksplozji odłącza się od niego rój malutkich i szybkich stateczków – Remora. Same w sobie nie są one groźne (do zniszczenia wystarczy jeden celny strzał, a nawet zwykła kolizja), ale mają brzydki zwyczaj atakowania najbliższego wrogiego celu (czyli najczęściej Ciebie). Dlatego też Ray'e należy niszczyć pojedynczo.

To tyle, ja skończyłem „Prophecy" z wynikiem 418 zestrzeleń. Wam życzę podobnych sukcesów, czekając na kolejną część, która prędzej czy później na pewno się ukaże. **_Piotres_**











I-War

Wojna w galaktyce „I-War" trwa. A ponieważ dochodzą nas dość niepokojące wołania o pomoc, tudzież rozpaczliwe komunikaty S.O.S., wysłaliśmy naszych specjalnych reporterów, aby przeprowadzili specjalną rozmowę z jednym z największych generałów Konfederacji. Mamy nadzieję, że rzuci ona nieco światła na sprawę...

– Tak, tak. Clay był największym bohaterem konfederacji. Nie chwaląc się, ja byłem drugim. Wy młodzi nie potraficie docenić prawdziwego weterana. Wydaje się Wam, że pozjadaliście wszystkie rozumy.

– Czy to prawda, że był pan przy zakończeniu wojny? Brał pan udział w rokowaniach pokojowych? Eskortował pan prezydenta?

– Czego to się nie robiło. Pamiętam to jak wczoraj. Mimo że mam 130 lat i sztuczne serce, silikonowe płuca i sikam do cewnika. Wciąż mógłbym skopać Wam tyłki smarkacze.

– Chyba swoją sztuczną nogą.

– Phi. Nie takim dawałem radę. Kiedyś w pojedynkę rozwaliłem całą szajkę Morgana Blackhearta.

– TEGO Morgana?!?

Jak latamy i walczymy

– Yep. Wy dzisiaj macie te swoje megalasery, szmajsery, tarcze fotonowe, hologramy. Kiedyś kapitan miał do dyspozycji gnata, czyli PBC, kilkanaście Seekerów czy Disruptorów i bandę szczawi zwanych załogą. Miał zrobić z nich zabójców, używając do tego tylko swojego głosu. Nigdy nie mogłem mieć chrypki. Głos kapitana był głosem Boga! Moje słowo było święte!! Byłem...!!!! Ekhu blueeeeeeerlll, snort.

– Lepiej zwolnij, bo Ci pikawa stanie.

– Takiś cwany? A jak Ty byś sobie poradził z bandą 7 myśliwców?

– Wezwałbym wsparcie.

– Wsparcie? Wsparcie!!! Zanim przybyliby, Twój tyłek byłby już tylko kupką śmierdzących protonów pędzących we wszystkie strony z prędkością światła. Ha! Czas jest Twoim wrogiem. Te małe gnoje mają bardzo szybkie skręty. Jeśli nie wyślesz ich do diabła szybko – okrążą Cię. Najważniejsze jest wyczucie czasu – szybka zmiana stanowiska na Gunnera (F3) i z odległości ok. 7 km zawsze ładowałem rakietami. Odwracają ich uwagę. 4-3 km – robiłem z nich grzanki PBC. Prawdziwym white power był Rapid Fire Mode, jednak aby uniknąć przegrzania część energii trzeba było przeznaczyć na lasery (ctrl + kursor prawo), a gdy dostawałem – na tarcze (ctrl + kursor góra). Poza tym jest niecelny i musisz być naprawdę blisko (nie ma autonaprowadzania na cel). Przy większej liczbie czerwonych zawsze włączałem Ripple Fire Mode („]") i ładowałem rakietami do wszystkich.

– A gdy kończyła Ci się amunicja, rzucałeś w nich cegłówkami?

– Przyjmij pajacu do wiadomości, że na jednego Indie szła jedna, czasem dwie. Potem zwrot o 180 i z PBC prosto w tyłek. Tylko trzeba było brać poprawkę na bezwładność i zwalniać przed zwrotem. Inną metodą jest przeznaczenie energii na dopalenie silnika (ctrl + kursor lewo) – statek szybciej nabiera prędkości. Corvetty to straszne krowy. Po zwrocie dawałem po garach i na dopalaczu goniłem te małe skunksy, robiąc im dodatkowe otwory wentylacyjne w tyłku. Tradycyjnie rufa była najsłabszym i nie chronionym przez tarcze miejscem statku.

– Już to widzę – superkapitan 5000% normy. Nie mów, że nigdy nie obrywałeś.

– Po to się ma całą tę bandę darmozjadów inżynierów, żeby reperowali. Trzeba im tylko czasu – dopalacz lub LDS załatwiają sprawę. Z doświadczenia wiem, że czasem trzeba pokazać im odpowiednią kolejność – podczas bitwy nie można pozwolić sobie na zniszczone silniki. Nieruchomy statek = martwy statek. Zresztą zawsze można posłać na rzeź skrzydłowych. Te osły i tak tylko się plączą pod skrzydłami. Chociaż czasem mogą pomóc w wyjęciu kilku szpil z ogona.

– NO dobra, a większe statki?

My kontra Oni

– Taaak. Te mają twardą skórę. Miałem taką misję – kod Extreme Power. Testowałem nowy typ działa. Rozwalało stację kosmiczną z reguły jednym strzałem. Jednak nic nie jest niezawodne. Doskonałe do ataków na te kolosy oraz na duże odległości są REM Missiles. W tej misji użyłem ich do dobijania stacji. W innej – At All Costs musiałem sam zniszczyć dwa Destroyery – bardzo użyteczne okazały się inne rakiety – Disruptory. Przerywają one działanie wszystkich wrogich urządzeń, umożliwiając konwencjonalny atak. Duże statki są wtedy właściwie bezbronne. Bo wierz mi – zwykle mają więcej tarcz niż moja teściowa podbródków. Szkoda że nie zdążyłem dorwać Kinga – gdybym mógł cofnąć czas. Ale z jego Excaliburem jeszcze się spotkałem... Przy walce z dużymi statkami należy także pamiętać o tym, że wszystko co jest większe od Ciebie może rozbić Cię przy kolizji – niszczyciele to nie patcomy czy fightery, lepiej na nie nie wpadać.

– Stąd to sztuczne oko.

– Hę?? Aaa! A gdzie tam – podglądałem panią oficer pod prysznicem, gdy dostaliśmy rakietą. Moim pierwszym odruchem było chwycenie się czegoś. Pech chciał, że była to ona.... Wracając do tematu – najlepszą ochroną przed zderzeniami był nasz zezowaty pilot oraz tarcze zderzeniowe (Insert). Można je było nawet używać do rozbijania co mniejszych statków.

– Ok. dość przynudzania. Przecież po to są misje treningowe.

– Taaa. Na takiej misji czułem się jak w noc poślubną. Wiedziałem co robić, ale nie wiedziałem







jak. Pierwszy Nav Basic skończyłem zderzeniem z pierścieniem rozpoczynającym. Prawdziwe doświadczenie zdobywa się w akcji. To tylko kwestia cierpliwości.

– A propos akcji. Jakie były Twoje najciekawsze misje.

Misje...

– Wiesz, synu. Służba nie drużba. Podczas wojny trzeba było walczyć, strzelać, gwałcić, palić, ale przede wszystkim wykonywać rozkazy. Do pewnej granicy. W każdym razie w większości misji jasno i dokładnie wiadomo było, co trzeba było robić. Często porad udzielała mi załoga lub komputer pokładowy (AI Clay). Tylko czasem pozornie prosty patrol przeradzał się w walkę o ratowanie wszechświata. Niezbyt często – co dwie czy trzy misje najwyżej. Jeśli chodzi o same rozkazy – większość była tajna. Mógłbym Ci o nich opowiedzieć, ale potem musiałbym Cię zabić.

– Jeśli Cię najpierw skleroza nie zabije. Wojna skończyła się 20 lat temu!!!

– Hę? I co z tego. Ciekawe, ilu ludzi od tamtej pory spotkało obcych!

– Siostro.

– Rozmawiało z nimi.

– Siostro!!!

– Strzelało do nich...

– 200 gramów morfiny dożylnie.

– Nie ma sprawy. Żyły mi pękły pod Midway. Pierwszy człowiek, który przeżył w próżni ponad 30 sekund!! Mam gumowy układ krwionośny i limfatyczny. Na czym to ja stanąłem. A tak! Spotkałem ich podczas zwykłego patrolu na 3 way-poincie. Nazywali siebie Nyriama czy inny whiskas. Do podróży używali przenośnych jump pointów – zielone światełka – nasze pozycje, niebieskie – ich, czerwone – sił chaosu. Barwę zmieniało się strzałem. W misji Rebus musiałem odnaleźć zmieniony przez nich na Wrota przekaźnik FTL. Wystarczyło lecieć w kierunku wzrastającej częstotliwości nadającego ciągle przekaźnika, a potem „wystukać" na bramie niebieski kod. Czerwony



radzę tylko dla sado – maso... Dostałem od nich nawet mały prezent za próbki swojej grzybicy.

– ......

– Urządzenie w kształcie pluskwy. Zamontowali je na stanowisku dowódcy (F1). Podobno miało śledzić statki w nadprzestrzeni. Śledziło też wyścigi konne i gry losowe. Pamiętam jak w misji Conspiracy przez przypadek je włączyłem i wygrałem w Bingo. Przy okazji wyśledziłem statki wroga. Praktyczni ci obcy. Albo Evacuation. Tu miałem po prostu szczęście – pomogli mi skrzydłowi, w porę rozwalając ostatnią falę Indie's, gdy ja dokowałem. He, he nigdy nie zapomnę, jak w którejś misji miałem osłaniać pierwszy kosmiczny lotniskowiec Wspólnoty – rozwalili mi Capsule Drive i musiałem lecieć na gapę. Ale im zrobiłem dziurę w „Alabamie". Kretyn pilot doznał samozapłonu i zmuszony byłem dokować w hmmm...bardziej bezpośredni sposób. Wtedy straciłem lewe jądro (przy próbie dokowania uderzyłem w żeńską toaletę).

– Podobno zatrzymałeś kradzieże neutronium przez piratów Morgana. Poddali się dobrowolnie?

Misje...

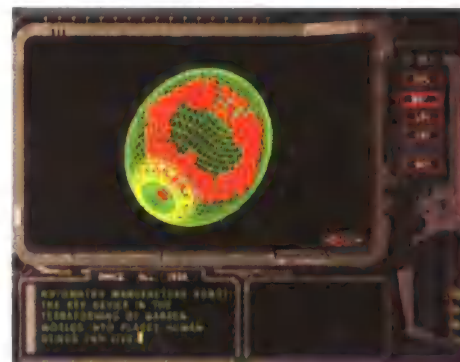
– Musiałem ich po prostu wciągnąć na zaminowane wcześniej pole asteroidów. Potem wystarczyło pozbierać resztki. Jednak nie tylko Morgan nie przestrzegał Jedynych Słusznych Wartości. Doszły nas słuchy o kolejnych kradzieżach – tym razem przez Indie. Kryptonim Neutronium Galore. Gdy złodziejski transportowiec puścił cynk, trzeba było jeszcze uratować załogi zaminowanych statków i odzyskać towar. To pierwsze było ciekawe – miny, te małe g... na spodniej części, trzeba było niszczyć z bliska, i przypadkiem nie strzelać do nich PRZEZ statek (komputer celowniczy nie zwracał uwagi na takie szczegóły). Reszta była formalnością.

– Jak to mówią „Life's a Bitch" — czy nie miałeś jakichś „normalnych" misji? Np. ratowanie galaktyki, zabicie królowej obcych czy wygranie wojny...

– Raz miałem dopilnować, czy działają przekaźniki kontenerów towarowych technologii Fire&Forget. Przerodziło się to w próbę powstrzymania pojemnika antymaterii, pędzącego z prędkością 700 metrów na sekundę prosto w stację kosmiczną. Mówili „Użyj elektromagnesu. Uważaj, bo wybuchnie". Phi. Poczekałem aż antymateria się oddali. Strzeliłem do niej, a potem zadokowałem do elektromagnesu, jakby nigdy nic. Nikt się nawet nie spostrzegł. Albo The Surgery – miałem przeprogramować Bio-Bombera. Co to ja jestem? Inżynier? Zrobiłem im na złość i umówiłem się ze skrzydłowym, żeby wygarnął do niego czym się da. Okazało się jednak, że nie jest to takie proste. Nie dość że nie dawał się skasować, to jeszcze pluł we mnie falami myśliwców. Dopiero po pewnym czasie wpadłem na pomysł. Wycofałem się na 15 km i wysłałem skrzydłowego, żeby dokończył robotę za mnie. Ostrzał zawiesił Windows Drone'a i misja zakończyła się sukcesem, gdy inżynierzy przybyli bezpiecznie, by go naprawić.

– Co wiesz o organizacji COSA?

– Podobno to Combatant Orthopedic SA... – organizacja ludzi, która nie chciała końca wojny ze względu na zyski z operacji i sprzedaży części zamiennych dla



chętnych, czekających na nowe kończyny. Tak nam przynajmniej powiedziało szefostwo. Po Conspiracy wykryłem ich bazę, a w Nexus kryjąc się za transportowcem podleciałem do niej na odległość dwudziestu kilku km, by po oddzieleniu Command Section podlecieć na niewielkiej prędkości (czyż nie jestem genialny?) i nie będąc wykrytym – zrobić zdjęcia. Rozwaliliśmy ją w Crusade, osobiście rozbiłem Biuro Interesantów, dokując do transportowca (Freighter), rozpędzając go i puszczając wolno w odległości 5 km. W bazę oczywiście. Potem jeszcze rozbiłem ostatni Megatransporter broni od COSA dla Indiech i zaczęły się

negocjacje pokojowe. Ach, wpierw jeszcze zobaczyliśmy ich „ostatnie słowo" – miało ono ładnych parę metrów średnicy, było niesione przez kilka statków i miało w sobie tyle Uryny... tzn. Uranu, by rozwalić wszystko w promieniu 100 km. I leciało prosto na Kwaterę Główną Wspólnoty. Trzeba było zlikwidować eskortę i zadokować do bomby. Razem ze skrzydłowymi odsunęliśmy ją na ponad 100 km od bazy. Miałem ochotę ją tam zostawić. Moja teściowa jest sekretarką głównodowodzącego...

I jeszcze raz misje!!!

– Czy to prawda, że nie posłuchałeś swojego dowódcy i zdradziłeś Wspólnotę. Podobno dało to początek pokojowi w galaktyce.

– Och – to za dużo powiedziane. Pewnego razu podczas rozmów pokojowych wysłano mnie na rekonesans. Byłem zmęczony, po trzech dobach służby i w drodze powrotnej pomyliłem guziczek ekspresu do kawy z wyrzutnią rakiet nuklearnych. Kurcze! Tyle krzyku o dziesięć rozbitych statków... Stanąłem po drugiej stronie barykady. King uciekł, a ja przyłączyłem się do Nowego Przymierza i pomogłem uciec ściganym przez jego siepaczy rebeliantom. Potem musiałem jeszcze dorwać Kinga i jego flotę. Misja Impeachment. Nic nie pamiętam. Poprzedniego dnia urodziły mi się ośmioraczki i byłem zalany w sztok. Załoga mi powiedziała, że stałem na mostku z szablą mego pra, pra, pra, machałem nią i wrzeszczałem coś w stylu „Kawaleria naprzód w tył marsz!!!" czy „Janie podaj mi pistolety". Podobno z tego wszystkiego przyrżnęliśmy w Excalibura, wyśledzonego, dzięki pluskwie obcych. I uratowała nas tylko ewakuacja w Command Section. Nic nie pamiętam.

– I nigdy nie żałowałeś swej decyzji?



– Nie. Sprzeciwiłem się rozkazom. Zabiłem swojego dowódcę. Strzelałem do swoich braci. Przeze mnie moja Ojczyzna przegrała wojnę. Współpracowałem z wrogiem. Piłem siarę w Akademii Wojskowej. Ale przynajmniej mam czyste sumienie. Nie dopuściłem się ludobójstwa. Pomogłem zakończyć wojnę.

– Eee... dziękuję za rozmowę – była wielce budująca. Siostro!

– Tak sir?

– Jeszcze jedno biedne warzywo, któremu wydaje się, że jest bohaterem wojennym. Przedawkował. Po trzydziestu trzech godzinach grania w symulatory mózg się człowiekowi lasuje. Ten pacjent jest jednak groźny i ma spore doświadczenie. Przygotować stół chirurgiczny. Usuwamy mu mózg.

– Nie mamy części zamiennych sir.

– A ten gość z czwórki? Podobno jest w stanie śmierci klinicznej? Co to on miał...?

– Arkusze kalkulacyjne... Ale to szympans, sir.

– Hmm, dawajcie go. Rodzina naszego weterana i tak nie zauważy. A że będzie miał zręczne palce... Skończy tę gierkę, jak jej tam...

– „I-War" sir.

– O właśnie. Podobno trzeba mieć iście małpią zręczność. He, he, he. Ale jestem zabawny.

– Tak sir. He, he, he, sir.

– Dobra, dawaj go.

Mózgu pacjenta nigdy nie odnaleziono. Zapis powyższej rozmowy można potraktować jako solucję gry „I-War". Nie jest to jednak jej pełne rozwiązanie, a raczej garść porad. Chcemy też zaznaczyć, że jest to tylko jedna ze ścieżek zakończenia gry. W kilku miejscach, np. w misji Conspiracy czy Division, gra się rozgałęzia. Życzymy powodzenia w rozgrywce! Cześć! Rozmawiali i operowali:

doc. Dok. Schab Piotres & Lusia



Tomb Raider 2

część trzecia



Zapraszam do lektury ostatniej już części poradnika do gry „Tomb Raider 2". Dziś rozwiąże się cała sprawa i dotrzemy do szczęśliwego końca. Tym razem jednak postaram się trochę streszczać, gdyż poziomy są ogromne, a miejsca mało. Jeśli się totalnie zgubicie, to zawsze jestem pod telefonem w redakcji (środy). No to zaczynamy...

Wyjdź na zewnątrz i udaj się w tamtą stronę. Na końcu korytarza dojdziesz do sporej jaskini. Zeskocz w dół i szybko dobiegnij do pionowego filaru, unikając strzałów gostka na skuterze. Po jego zabiciu podążaj dalej do końca jaskini, aż dojdziesz do głębokiego dołu. Nie przeskoczysz go normalnie, więc podejdź do lewej ściany dołu i wykonaj skok ze złapaniem się na pochyłą ściankę. Przeciągnij się i już jesteś na drugiej stronie przepaści. Jeśli chcesz, na dole przepaści (po drabinie) masz sekret, a idąc ciągle na północ dojdziesz do kolejnej doliny górskiej. Tam zeskocz i zabij dwóch pacjentów na motorach. Potem podejdź do ściany na północy i poszukaj szarego bloku skalnego. Popchnij go kilka razy i wejdź do kolejnego korytarza. Tam zabij dwóch przeciwników i podejdź do skraju przepaści. Wróć po skuter, rozpędź się i spadnij do wody. Wypłyń na lewym brzegu i zabij strzelca na półce, po czym dojdziesz do następnego poziomu.

Level 12 Barkhang Monastry

Idź do dziedzińca i zabij wszystkich wrogów. Naprzeciwko schodów zobaczysz drabinę, po której dostań się na górę. Zabij ptaki i tak poskacz po skałach, aby dostać się na platformę koło okna. Wpadnij do pomieszczenia przez okno do biblioteki. Przejdź korytarzem do końca i zabij tam strażnika. Pamiętaj też, że nie musisz zabijać mnichów – jeśli ich nie strzelisz nie zaatakują cię. Gdy dojdziesz do głównego korytarza, zobaczysz tam kilka wyjść. Wejdź najpierw w te po lewej i po drabinie na górę – tam, na balkonie zobaczysz klucz na małym piedestale. Na drugim końcu balkonu jest pomieszczenie prowadzące trochę w dół. Uważaj na spadające kule i dostań się na sam szczyt. Stań teraz przed basenem. Odwróć się tyłem i opuść się do wody. Teraz płyń cały czas przy ścianie, gdyż inaczej wir wciągnie cię do środka; musisz dostać się do korytarzyka po drugiej stronie pokoju. Gdy wyjdziesz z wody, zapal flarę i kontynuuj przeprawę przez kanały (uważaj na zębate drzwi). Na końcu dojdziesz do drabiny, która prowadzi do pokoi na górze. Idź do tego, gdzie jest kilka palenisk (obecnie wyłączonych) i pierwsze koło modlitewne. W następnym pokoju zauważysz blok – pociągnij go dwa razy, po czym zrób to ponownie z kolejnym blokiem. Wespnij się po drabinie i dojdź do głównego korytarza. Tam użyj klucza w zamku i wejdź przez wielkie drzwi. Wejdziesz do wielkiego holu ze statułą na środku. Będą tu też różne wyjścia. Wejdź w te po prawej stronie, gdzie zobaczysz ostrza na wysokości kolan; przeskocz je i w pokoiku obok znajdziesz jeszcze jeden klucz. Wróć do głównego korytarza i skręć w lewo, aby otworzyć drzwi zdobytym kluczem. Na szczycie zobaczysz rząd ogni. Idź w prawą stronę aż znajdziesz przycisk. Teraz biegiem przez wyłączone płomienie po drodze rozwalając kilku przeciwników. Po lewej stronie znajdziesz przycisk na ścianie i klapy w podłodze. Wciśnij przycisk i wpadnij na dół. Na dole przejdź przez okno i zbierz dwa kamienie szlachetne. Przebiegnij dookoła korytarza, aby znaleźć przycisk i drabinę. Naciśnij przycisk i wyjdź po drabinie, a następnie idź w stronę dwóch posągów. Umieść gemy w otworze i przejdź przez otwarte wrota za Tobą. Znajdziesz tam blok skalny, który wyciągnięty dwa razy otworzy dostęp do kolejnego koła modlitewnego. Wróć teraz do głównego holu i skieruj swe kroki w stronę statuły. Po jej prawej stronie jest korytarz, a w nim pokój po lewo. W środku znajdziesz sporo skrzyń, jednak podążaj dalej. W następnym korytarzu przeskocz przez pułapkę i idź, aż dojdziesz do okna (po schodkach). Wypadnie kilku gostków, których zastrzel i opuść się na dół. Przez duże łuki naprzeciwko przejdź dalej i wespnij się po drabinie. Na szczycie jest platforma i kolejna drabina. Dostań się na samą górę, gdzie znajdziesz kolejne koło modlitewne. Wróć z powrotem do dziedzińca i wciśnij przycisk otwierający wysokie, szare drzwi. Teraz wróć z powrotem do pokoju ze skrzyniami. Wyjdź z niego i idź dalej, aż dojdziesz do pomieszczenia z płomieniami i bujającą się pułapką (kłody ponabijane kolcami). Teraz musisz pokonać serię śmiertelnych pułapek, więc zalecam szczególną ostrożność. Warto też wiedzieć, że idąc w lewo korytarzem z ostatnim toczącym się ostrzem, dojdziesz do sekretu. Mimo wszystko, gdy pokonasz wszystkie pułapki, na końcu korytarza znajdziesz kolejny klucz. Zabierz go i idź dalej po pochylni. Gdy zjedziesz do wody, wyjdź na brzeg i wróć do głównego holu. Tym razem idź do lewej strony statuły i znajdź tam zamek otwierający klapę w podłodze, w centralnej części hali. Spadnij tam, idź do końca korytarza i podciągnij się wyżej. Idąc w lewo ujrzysz przycisk otwierający drzwi w głównym holu. Teraz idź przez te drzwi, po czym kontynuuj podróż, aż dotrzesz do małego budynku wśród skał (musisz przechodzić przez wiszący most). Na jednej ze ścian wnęki ujrzysz półkę, dzięki której dostaniesz się na dach budynku. Spadnij przez otwór w dachu, zabierz kolejne koło i naciśnij przycisk otwierający drzwi wyjściowe. Wróć do dużej statuły i















wejdź w drugie drzwi po prawo (będąc zwrócony twarzą w stronę posągu). Wspinając się na sam szczyt, dojdziesz do wyjścia naprzeciwko prawej ręki wielkiego buddy. Kilkoma zgrabnymi skokami dostań się na drugą stronę, gdzie w ścianie zauważysz wnękę. Tam umieść pozostały kamień, a otworzy się klapa w centralnej części statuły. Spadnij tam i idź korytarzem aż do końca – tam wespnij się wyżej i naciśnij przycisk w ścianie. Wejdź do następnego pokoju, popchnij skrzynię, tak aby zastopować wodospad, po czym wróć do poprzedniego pomieszczenia i zjedź po pochylni, po lewej stronie. Wylądujesz w znajomym pokoju, tyle że woda została spuszczona. W przeciwnym końcu basenu znajdziesz skrzynię, za którą będzie ostatnie koło modlitewne. Z nim udaj się w stronę statuły i wejdź do pokoju po jej lewej stronie. Umieść wszystkie koła w odpowiednich otworach, a w następnym pomieszczeniu umieść w ścianie Serapha. Zejdź przez otwarte po prawej stronie drzwi, a zakończysz poziom.

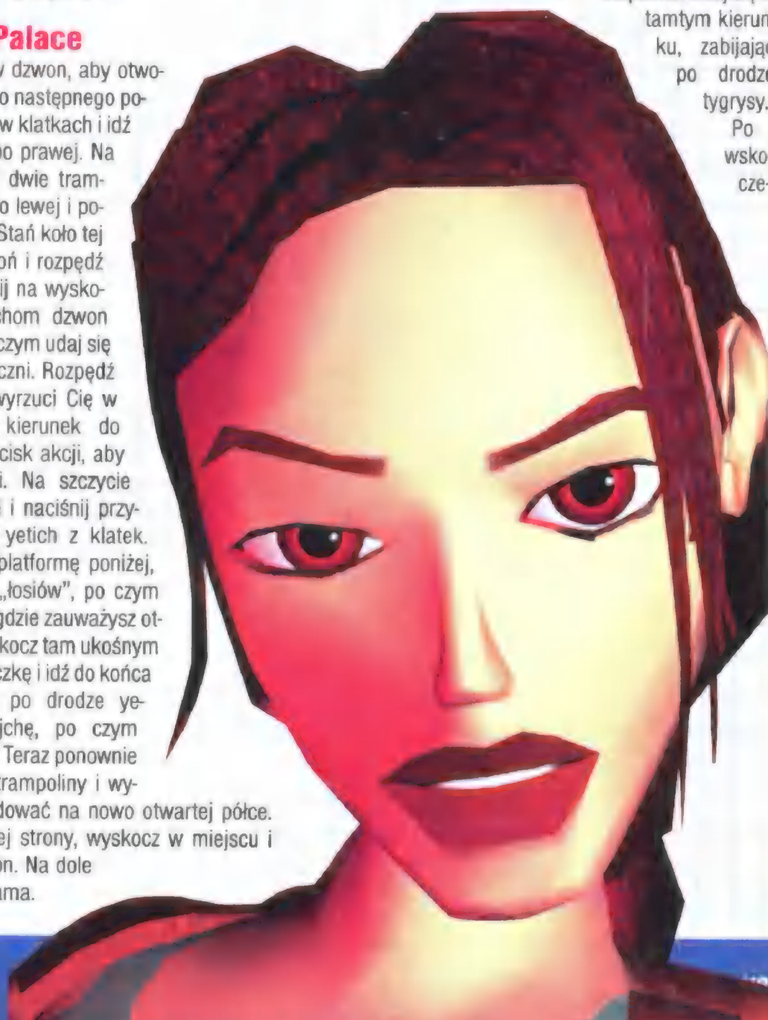
Level 13 Catacombs of the Talion

Zejdź na dół po schodach, uważając na spadające stalaktyty. Po prawej stronie można zebrać statuetkę smoka i flary zaś Ty musisz docelowo zejść jeszcze niżej. Zabij Yeti'ego i zeskocz jeszcze niżej, gdzie obok krat zobaczysz przełącznik. Naciśnij go i wróć z powrotem na najwyższy poziom po drabinach (przyda się flara). Teraz ześlizgnij się po pochylni i złap się krawędzi przeciwległej platformy. Wespnij się i wejdź w korytarz, omijając stalaktyty, i kontynuuj podróż aż dojdziesz do ogromnego pomieszczenia z basenem w środku. Gdy zejdziesz na dół, wyskoczą na Ciebie przeciwnicy, więc ich zastrzel i udaj się w lewą część pomieszczenia. Wespnij się na pochylnię i biegnij do góry, aż zaczną na Ciebie lecieć wszyscy chłopcy... sorry, kule śnieżne;) Gdy dostaniesz się do końca pochylni, zobaczysz zapadającą się podłogę i drabinę. Wejdź po drabinie na górę i na samym szczycie wyskocz do tyłu, a wylądujesz na półce skalnej. Przełącz dźwignię podnoszącą klatkę, po czym zabierz spod niej maskę tybetańską. Zejdź do pustego basenu i wejdź w korytarz, uważając na ścieżkę pełną kolców. Po lewej stronie napotkasz zamkniętą bramę – otwiera ją zebrana niedawno maska. Gdy przejdziesz przez drzwi i pobiegniesz do góry, kule śniegowe sturlają się w Twoją stronę. Idź do końca w prawo, zbierz granaty, po czym zejdź na dół, do jaskini, gdzie zabij lamparty. Wejdź na platformy po lewej i wskocz do wody, gdzie znajdziesz kolejną maskę, z którą udaj się do poprzedniego pokoju. Zabij kolesi z pistoletami i użyj drugiej maski w odpowiednim miejscu. W ciemnym pomieszczeniu idź w lewo, po czym przełącz wajchę i załatw kolejną bandę yetich. Skrzynią stojącą w rogu zablokuj kraty, aby nie zamknęły się po wciśnięciu przycisku, i wróć do ciemnego pomieszczenia. Tam wciśnij kolejny przycisk i wyjdź na zewnątrz budynku. Załatw nową partię mięsa, którą spotkasz wychodząc, po czym skieruj się do nowo otwartych drzwi. Gdy już się tam dostaniesz, przebiegnij przez linowy most, omijając po drodze toczące się kule. Na końcu dojdziesz do zapadającej się kładki i drabiny. Korzystając z tej ostatniej wejdź na samą górę, gdzie podciągnij się, idź korytarzem aż dojdziesz do pomieszczenia z dziurą w podłodze. Wpadnij przez nią do wody i płyń korytarzami trzy razy w lewo. Dopłyniesz do wielkich drzwi. Za sobą znajdziesz kamienny filar, z którego skocz na wiszącą drabinę. Z jej szczytu wykonaj skok do tyłu i wciśnij kolejny przycisk. Przejdź przez dopiero co otwarte drzwi i zabij lamparta. Wciśnij przycisk i wróć do pomieszczenia, gdzie używałeś drugiej maski. Otworzyły się wielkie drzwi na górze (idąc po pochylni), więc wejdź przez nie. W pomieszczeniu tym przeskocz kule śnieżne, spadnij w dół, zabij lamparty po czym skorzystaj z przycisku na ścianie. Wróć wyżej i spowoduj lawinę, która rozwali przejście po prawej stronie. Wejdziesz do pomieszczenia, gdzie na podłodze zobaczysz dwie płyty. Teraz czeka Cię naprawdę szybka akcja i jeśli uda Ci się to zrobić za pierwszym razem to masz u mnie piwo ;-). Przebiegnij przez pierwszą płytę (po lewej) wskocz do pokoju, przeskocz na prawą stronę. Gdy otworzą się drzwi zeskocz, nadepnij na drugą płytę, błyskawicznie odwróć się i wskocz w biegu do jeszcze otwartych drzwi po prawej, po czym biegnij do drzwi naprzeciwko. Uważaj też, aby nie spaść na dół. Zejdź po drabinie i zaraz skończysz poziom.

Level 14 Ice Palace

Na początku strzel w dzwon, aby otworzyć drzwi i przejdź do następnego pokoju. Zignoruj yetich w klatkach i idź za pierwszą klatkę po prawej. Na podłodze zauważysz dwie trampoliny – podwójną po lewej i pojedynczą po prawej. Stań koło tej drugiej, przygotuj broń i rozpędź się, po czym wbiegnij na wyskocznie. W locie uruchom dzwon celnym strzałem, po czym udaj się w stronę drugiej skoczni. Rozpędź się i gdy skocznia wyrzuci Cię w powietrze, trzymaj kierunek do przodu i wciśnij przycisk akcji, aby złapać się krawędzi. Na szczycie zbierz naboje do Uzi i naciśnij przycisk wypuszczający yetich z klatek. Opuść się teraz na platformę poniżej, zabij trzech białych „łosiów", po czym podejdź do miejsca, gdzie zauważysz otwór w jednej z krat. Skocz tam ukośnym skokiem, zbierz apteczkę i idź do końca korytarza, zabijając po drodze yeti'ego. Przełącz wajchę, po czym wróć na dół poziomu. Teraz ponownie podejdź, podwójnej trampoliny i wyskocz tak, aby wylądować na nowo otwartej półce. Podejdź do jej prawej strony, wyskocz w miejscu i strzel w kolejny dzwon. Na dole otworzy się druga brama.

Po przejściu przez nią zobaczysz kolejną wyskocznie. Skorzystaj z niej, chwyć się krawędzi pochylni i przeciągnij się tak, aby być przodem do ostatniego dzwonu. Teraz podciągnij się, skocz do tyłu, obróć w powietrzu i szybko wyciągnij broń. Zjeżdżając podskocz i strzel w dzwon, po czym wyląduj na ziemi. Wykonaj ponowny skok z dolnej trampoliny, tym razem jednak tak, aby chwycić się krawędzi platformy nad wyjściem. Podciągnij się i wejdź po drabinie. Na końcu korytarza dojdziesz nad kolejną komnatę. Po ukośnym skoku na podłogę wyskoczy yeti, więc go zabij i idź w korytarz, z którego on wyszedł. Zabij tygrysa i skręć w lewe skrzydło, między skały. Znajdziesz tam apteczkę. Potem wróć do tunelu i idź prosto, a na końcu korytarza dojdziesz do komnaty z trzema tygrysami. Po ich unieszkodliwieniu zbierz leżącą na piedestale maskę i wróć do tunelu, tym razem udając się w prawą odnogę. Spadnij na platformę ogrodzoną kratą i przez dziurę do pokoju niżej. Zabij „białasa" i spadnij ostrożnie niżej. Tam też zabij kolejnego yeti i podążaj wzdłuż prawej ściany. Znajdziesz się na balkonie. Umieść maskę w odpowiednim otworze w ścianie i wejdź przez otwarte drzwi po lewo. Na końcu wiszącego mostu dojrzysz znajomy kocioł z ogniami i na końcu platformy przycisk. Wciśnięcie go spowoduje wylanie gorącej substancji na lód i częściowe jego stopienie. Udaj się w tamtym kierunku, zabijając po drodze tygrysy. Po wskocze-







niu do lodowatej wody, zbierz drewnianą pałkę i popłyń w wolny korytarz (jeden jest zakratowany). Na jego końcu wypłyń po prawej stronie i zastrzel kilku yetich oraz rybki w wodzie. Masz teraz do wyboru dwie ścieżki. Pójdź najpierw w lewo i zbierz magazynki do granatnika w dołku śnieżnym. Teraz udaj się w stronę prawego korytarza. Najpierw zabij yetiego i wspinaj się po schodach aż na sam szczyt. Gdy dojdziesz do sali pełnej kul śnieżnych spowoduj spadnięcie dwóch pierwszych, po czym pędź na dół sali. Nawet jeśli nie trafisz do wyjścia, kule i tak Cię nie zgniotą. Gdy dojdziesz do przepaści, złap się krawędzi i przeciągnij na drugą stronę, po czym wykonaj skok do tyłu z obrotem. Następnie skocz i chwyć się ściany naprzeciwko, po której wespnij się na górę. Przy końcu opuść się i opuść na dół. Spadniesz naprzeciwko wielkiego gongu. Już wiesz po co Ci ta pała? Ześlizgnij się na dół i dostań się do dużego pomieszczenia w środku poprzez jedno z wyjść (na lewej lub prawej ścianie), skąd zabierz Tialon. Wychodząc napadnie Cię jakaś przerośnięta maszkara, po zabiciu której zakończysz przygodę w zimnym Tybecie.

Level 15 Temple of Xian

Na początku biegnij przed siebie, aż dotrzesz do ołtarza. Gdy podejdziesz bliżej, podłoga załamie się pod Tobą i zaczniesz zjeżdżać w dół. Po drodze przeskakuj przez ostrza, a na końcu wylądujesz w dużym basenie. Skręć w jego lewą odnogę, a staniesz przed wrotami świątyni. Zabij kręcące się po okolicy tygrysy i rybki pływające w wodzie. Po lewej stronie świątyni jest wyskocznia, która pozwoli Ci się dostać na dach, na którego drugim końcu jest przycisk. Jego naciśnięcie spowoduje otwarcie się klapy po drugiej stronie basenu. Popłyń tam, wyjdź na platformę i skorzystaj z drabiny, aby dostać się na górę. Tam zabij pająka aż dojdziesz do jeziora pełnego lawy. Opuść się po drabinie na dół, po czym puść się i szybko chwyć ponownie. Teraz przesuń się w lewo, aż będziesz mógł się podciągnąć. W rezultacie dojdziesz na najniższy poziom, gdzie znajdziesz drabinę. Wdrap się po niej na szczyt aż dojdziesz do pokoju pełnego kolców. Idź w jego lewą stronę i wespnij się maksymalnie po drabinowatej ścianie. Gdy dojdziesz do końca, przesuń się maksymalnie w prawo, po czym wykonaj skok do tyłu z obrotem i chwytem na koniec. Staniesz przed kolejnym jeziorem z lawą. Przed Tobą



krótki most z zapadających się elementów. Pobiegnij po nim i zatrzymaj się na ostatnim tak, aby opaść razem z nim na małą „wysepkę". Zbierz leżącą amunicję, rozbiegnij się i skocz na pochylnię naprzeciwko. Teraz czeka Cię seria trzech skoków, jeden po drugim, ostatnim musisz się złapać płaskiej krawędzi i podciągnąć się wyżej. Pociągnij za wajchę, która otwiera drzwi do głównej świątyni. Korytarzem powyżej dojdziesz powtórnie do basenu, do którego wpadłeś na początku levelu. Wejdź więc do środka i uważając na rycerzy z mieczami wejdź w drzwi po drugiej stronie halu. Po kilku wespnięciach dojdziesz wreszcie do kolejnego jeziorka lawy. Tu czeka Cię kolejna, trudna seria natychmiastowych skoków ze złapaniem się na końcu. Potem tylko skok z rozbiegu na platformę naprzeciwko i dochodzisz do ciemnego, ślepo zakończonego korytarza. Gdy będziesz próbował dojść do przycisku naprzeciwko, zapadnie się podłoga (który to już raz:(i spadniesz do dziwnej komnaty. Radzę zignorować amunicję i pędzić do przycisku w ścianie naprzeciwko. Wtedy szybki obrót i do wyjścia po drugiej stronie - jak się pospieszyłeś, to usłyszysz tylko dźwięk metalowych kolców za swoimi plecami. Biegnij dalej, a dojdziesz do pomieszczenia z szarą pochylnią. Omiń turlającą się kulę i podciągnij się na platfromę na końcu. Omiń kolejną kulę, a drabiną dostaniesz się wyżej. Wreszcie dojdziesz do ciemnego pomieszczenia, gdzie musisz odnaleźć przycisk na jednej ze ścian. Wyskoczy tygrys, po zabiciu którego wejdź do otwartych przed chwilą drzwi (na górze). Wespnij się tam, a staniesz przed drabiną i stalowym ostrzem. Skocz na drabinę, złap się jej i tuż nad ostrzem puść się, po czym złap już ostrym metalem. Powtórz czynność, a ostatecznie dostaniesz się do pomieszczenia z dwoma toczącymi się ostrzami. Na lewej ścianie jest wyjście, więc wyczuj odpowiedni moment i dostań się tam. Idąc do końca dojdziesz do sali znajdującej się nad głównym holem świątyni (z pomnikami żołnierzy). Zestrzel dwa orły i podejdź do przycisku na lewej ścianie. Wciśnij go, po czym błyskawicznie odwróć się i dobiegnij do drzwi naprzeciwko. Gdy wpadniesz do środka zobaczysz kolejną pułapkę – tym razem rząd czterech, huśtających się belek z kolcami. Gdy już je ominiesz, zwróć uwagę na



przyciski na ścianach. Wciśnij lewy, potem prawy (najlepiej odskocz saltem w bok – staniesz idealnie przed drugim guzikiem), po czym biegiem po otwartych kładkach. Żeby Ci nie było za łatwo, toczy się za Tobą kula, a most, po którym biegniesz, kończy się... Wybij się więc na końcu kładki i złap się krawędzi, podciągnij się na półkę i zbierz złoty przedmiot z platformy, a następnie wykonaj ukośny skok na schody obok. Wchodząc do ciemnego pomieszczenia za pomnikiem, znajdziesz tam nie tylko dwa pająki, ale także przycisk uruchamiający kładki w lawie. Idź więc tam (patrząc od strony pokoju z pająkami, po prawej) i wykonaj skok z rozbiegu na następną. Teraz skok na pochylnię po lewej i natychmiast kolejny skok z uchwyceniem się na kolejny filar. Znajdziesz się na platformie, z której przeskocz z miejsca na trampolinę (koniecznie trzymaj kierunek do przodu). Ostatecznie staniesz na pochylni przeciwległego stropu. Omiń spadający głaz, przeskocz w prawą stronę, przeskocz kolejny kamień i skacz tak aż do momentu dostania się na szczyt. Tam, w ciemnym pomieszczeniu, wysuń dwukrotnie blok skalny z ornamentem czaszki i wciśnij przycisk w następnym pokoju. Spadnij przez klapę i ucieknij w dół przed spadającą kulą i potem jeszcze szybko w lewo. Wyjdziesz do znajomej komnaty. Zastrzel z góry tygrysy i opuść się w dół. Znalezioną maską smoka otwórz drzwi obok i wejdź do środka. Gdy dojdziesz do turlającego się ostrza, musisz wyczuć moment i wbiec w cienki tunel. Po bokach masz dwa zagłębienia, które pomogą Ci uniknąć śmierci. Następnie zjedź po pochylni do pokoju z wodą po kostki. Ponieważ na Twoją głowę zjeżdża sufit naszpikowany kolcami, musisz szybko wcisnąć trzy przyciski na ścianach, a otworzą się drzwi z rysunkiem czaszki. W następnej planszy wskocz najpierw na niższy podest potem z niego na ten wyższy aż dojdziesz do mostku. W basenie najpierw zastrzel rybkę, a potem podpłyń do wajchy naprzeciwko. Nabierz ponownie powietrza, popłyń w lewy korytarz, na końcu którego, po prawej stronie jest kolejny tunel. Tu też pociągnij za wajchę i wpłyń do drzwi w przeciwległej ścianie. Tu wciśnięcie wajchy spowoduje otwarcie się wysokich drzwi w głównym basenie. Wróć tam szybko, nabierz powietrza i wpłyń przez nowo otwartą bramę. Znowu pociągnij za dźwignię, po czym wróć do głównego basenu i pociągnij za początkową wajchę. Teraz wypłyń przez otwór w suficie. W rezultacie dojdziesz do pokoju ze ścianą naszpikowaną kolcami. Wpadnij do środka, naciśnij przycisk i pędź do drzwi po drugiej stronie. Gdy wpadniesz do wody, siła nurtu zaniesie Cię do wyjścia. Nie zapomnij też po drodze zabrać klucza i apteczki. Ze złotym klucz płyń do kładki nad wodą, gdzie użyj go w zamku. Otworzy się brama, gdzie musisz zanurkować. Uważając na rybkę, popłyń wzdłuż korytarza, skręć w prawo i potem jeszcze raz w prawo, koło bloku z czaszką. Na jednym z filarów znajdź wajchę, po pociągnięciu której otworzą się drzwi po lewej stronie siatki. Wypłyń przez nie i wróć nabrać powietrza. Teraz płyń z powrotem w tamten korytarz, z tym że skręć w lewo. Dopłyniesz do ogromnej jaskini skalnej z dużą grotą na jednej ze ścian. Wejdź do groty, przygotuj broń i pędź przez jaskinię, zabijając po drodze wszystkie pająki – zarówno te małe, jak i te wielkie. W końcu dobiegniesz do wielkiej jaskini z wysokimi filarami na środku. Zabij wszystkie pająki i wespnij się na brązowe platformy na jednej ze ścian, po czym skacz tak aż do najwyższej półki. Potem kilka skoków z rozbiegu i łapaniem się i powinieneś dotrzeć do kolejnego tunelu, na końcu którego znajdziesz się nad basenem, do którego niedawno dopły-

nąłeś. Przeskocz na filar naprzeciwko, zabierz srebrny klucz i wróć się aż do głównej bramy świątyni. Gdy wypłyniesz tam na powierzchnię, udaj się do mniejszego budynku po prawej stronie i skorzystaj z klucza, aby otworzyć jego bramę. W środku skacz po wystających półkach, za każdym razem uważając na spadające kule. Na końcu skręć w lewo i dojdź do pokoju wiszącego mostu. Zabij tygrysa i orła i idź na drugi koniec mostu. Uważając na turlające się ostrze, wejdź na najwyższy stopień i skręć w prawą stronę. Zobaczysz tam nieruchome ostrze i wejście na wiszący most. Na jego drugim końcu dostrzeżesz przycisk, po którego wciśnięciu ostrze zacznie się turlać. Zgrabnie je przeskakując wróć do poprzedniego pomieszczenia i dojdź do wyskoczni. Za ich pomocą dostaniesz się na platformę, z której skocz ukośnie do korytarza po lewo. Dojdziesz do wielkiej komnaty nad lawą. Przed Tobą, na końcu pomostu jest mała platforma z zamkiem obok. Skoro nie masz na razie klucza, więc skocz ukośnie do przodu i szybko biegnij na drugą stronę i natychmiast po drabinie na górę. Jeśli zrobiłeś to dostatecznie szybko, kolce nie powinny Cię zranić. Na końcu drabiny zejdź na platformę i wbiegnij do następnego „kolczastego" pokoju. Na jego drugim końcu dostrzeżesz drabinę, jednak musisz na nią skoczyć z rozbiegu i chwycić się na końcu. Gdy wejdziesz na szczyt, znajdziesz się w szeregu mniejszych pomieszczeń. Na ich końcu znajdziesz przycisk otwierający kratę w środkowej części tego pomieszczenia. Staniesz przed wielką platformą w kształcie smoka. Skocz z rozbiegu na półkę po lewej stronie i skacz tak aż dostaniesz się do klucza, na szczycie filaru. Po jego zebraniu spadnij na szyję smoka i jeśli będziesz zjeżdżał przodem, to nic nie musisz robić – bezpiecznie wylądujesz na małym podeście. Teraz skocz z powrotem na platformę, ale tak aby wcisnąć się między otwarte drzwi i szyję smoka. Zabrany klucz umieść w zamku naprzeciwko i wróć się z powrotem na poprzednią kładkę. Po lewej stronie znajdziesz cienką płytkę, z której dostaniesz się na drabinę. Na szczycie dojdziesz do znajomego pomieszczenia, tym razem jednak idź do drugiego smoka. Podobnie jak poprzednio skorzystaj z półek po lewej stronie i pochylni, aby dostać się na szyję smoka. Na środku znajdziesz drabinę, którą dojdziesz wyżej. Tu czeka Cię cała seria wspinań po drabinach, wyskoków do tyłu, omijania ostrz. Pomęcz się trochę sam – po kilku chwilach opanujesz perfekcyjnie wszystkie drabiny i bezpiecznie dostaniesz się do końca tego poziomu gry.

Level 16 Floating Islands

Jest to chyba najtrudniejszy etap gry, więc uzbrój się w cierpliwość i staraj się nagrywać stan gry po każdym udanym skoku, zjeździe itp. Na początku zabij unoszącego się w powietrzu rycerza i podejdź do końca pomostu. Przed sobą masz dwustronną pochylnię. Ustaw się na środku kwadratu, na którym stoisz i wykonaj skok z miejsca na lewą kładkę. Teraz zjeżdżając skacz, tak aby na koniec złapać się za krawędź domku wyżej. Podejdź do przeciwległej ściany, przełącz przycisk i idź do korytarza po prawej. Na jego końcu zjedziesz w dół i skocz na drugą pochylnię. Wylądujesz na wyspie i od razu zaatakuje Cię wojownik. Zabij go i podejdź do otwartej klapy. Wskocz na górę, zabierz amunicję, flary i pierwszy z talerzy. Gdy spadniesz zaatakuje Cię kolejny wojownik, a ostatni z nich obudzi się, gdy podejdziesz do przodu wysepki. Udaj się teraz na przeciwną stronę wysepki niż początkowo na niej wylądowałeś. Opuść się i przytrzymaj krawędzi, przesuń w prawo, puść się i złap ponownie. Podciągnij się i wciśnij przycisk po lewej stronie. Otworzy się krata naprzeciwko, do której dostaniesz się skokiem z rozbiegu. Potem kolejny długi skok i z końca kraty i tak skaczesz po platformach i schodach aż dojdziesz nad kratę. Zastrzel dwóch nadlatujących rycerzy i wróć na platformę, na której zaczynałeś level. Tym razem skocz z miejsca, ale na prawą pochylnię i nie wciskaj skoku – bezpiecznie wylądujesz na platformie. Wykonaj skok z rozbiegu, zabierz drugi z talerzy i dostań się z powrotem na wyspę naprzeciwko. Dostań się teraz powtórnie na zielone schody i stamtąd do wielkich drzwi, skąd pierwotnie nadleciało dwóch rycerzy. Zbierz amunicję i umieść w slotach zdobyte talerze. Wejdź do środka, zabij rycerza na moście i podejdź do lewej strony mostu. Wskocz wyżej i podejdź do kuli. Teraz przeskocz kulę, zjedź na dół, przeskocz z miejsca na przeciwległą kładkę, po czym wykonaj skok w miejscu, aby przeskoczyć kolejną kulę. Wróć teraz z powrotem, spadnij w prawo i zabij nadlatującego rycerza. Zabierz też apteczkę i udaj się do dziury w zielonej ścianie. Wespnij się na zielony filar i z niego na dach. Wróć do miejsca, gdzie przeskakiwałeś w miejscu kulę. Po prawej jest mała wysepka, na którą wskocz z rozbiegu. Chwyć się liny i zjedź w dół, zeskakując na moście. Wejdź do środka budynku, zabij pierwszego wojownika, przełącz wajchę i zabij pozostałych. Wejdź w drugi korytarz i zjedź na linie, łapiąc się ściany. Po niej wespnij się na górę i opuść się chwytając krawędzi. Przesuń się w lewo i powtórnie dostań się do liny, którą jechałeś wcześniej. Tym razem jednak pojedź do końca trasy. Wylądujesz w korytarzu, gdzie ani na wprost, ani w lewo nie ma wyjścia. Wróć więc ukośnym skokiem do planszy za Tobą, zabij nadlatujących z lawy rycerzy, po czym przesuń skrzynię po prawej stronie kładki, tak aby skokiem do tyłu dostać się na wyższą platformę. Tam na filarze przełącz przycisk i zejdź na dół. W szczelinie między stronami pokoju zauważysz kładkę nad lawą – opuść się na nią, po czym przełącz kolejny przycisk. Wróć teraz na górę, gdzie był poprzedni przycisk i zbierz amunicję leżącą na murku. Teraz wykonaj skok z rozbiegu (koniecznie trzymaj przycisk akcji w locie), a wpadniesz do wody. Wyjdź na brzeg, przełącz wajchę naprzeciwko i wpłyń w podwodny korytarz po prawej stronie (uprzednio zbierając amunicję). Gdy wypłyniesz, zobaczysz poruszające się ostrza – nie przejmuj się, przycisk na przeciwnej ścianie je wyłącza. Teraz dojdź do końca, wespnij się wyżej, unikając pocisków. Wróć do pomieszczenia ze skrzynią i dopchaj ją w przeciwną stronę pomieszczenia, tak abyś mógł z niej wskoczyć do nowo otwartego korytarza. Idź do końca, przeskocz i złap się krawędzi i przeciągnij się w prawo. Podciągnij się i wciśnij przycisk (możesz użyć flary, gdyż jak pewnie zauważyłeś jest dość ciemno). Teraz wykonaj skok z miejsca (trzymaj przycisk akcji lecąc) i wyląduj w mniejszym korytarzyku. Wróć jeszcze raz do korytarza po skrzyni i wejdź w otwarte drzwi po lewej. Zignoruj strażników, opuść się w dół i przygotuj gnaty. Gdy wciśniesz wajchę, kraty uniosą się i będziesz musiał zabić kilkunastu przeciwników. Potem poprzełączaj wszystkie wajchy, przed którymi stali wojownicy i wejdź przez drzwi otoczone zielonymi kolumnami. Na górze wciśnij wajchę, zabij kolejnych dwóch wojowników i wejdź w drzwi po prawej stronie. Wdrap się po drabinie i wykonaj serię skoków do tyłu z jednoczesnym obrotem i chwytaniem się. Na górze skacz do tyłu i do przodu aż wylądujesz na płaskim terenie, po czym zabij nożownika. Teraz podejdź do przepaści i przesuń skrzynię stojącą po lewej stronie, tak abyś mógł się złapać kolejnej linki. Po zjeździe zakończyłeś właśnie kolejny level.







Level 17 Dragon's Lair

Na początku zbierz wszystkie gadżety leżące na podłodze, po czym wbiegnij do sali naprzeciwko (omijając strażnika). Wciśnięcie dwóch przycisków w środku spowoduje uwolnienie wszystkich wojowników. Po ich zabiciu udaj się w następne drzwi. Tam załatw kilku kolesi, zbierz klucz i użyj go w drzwiach prowadzących do ogromnej komnaty. Niedługo spotkasz ognistego smoka, w którego wpakuj jak najwięcej ołowiu. Gdy padnie, szybko podbiegnij do jego brzucha i wyjmij z niego sztylet Xian, gdyż w przeciwnym razie czeka Cię zabawa od początku. Gdy podczas walki smok Cię podpali, wskocz do jednej z czterech dziur w podłodze gasząc się, a jednocześnie zbierając wszystkie przydatne gadżety leżące pod wodą. Staraj się też wykorzystywać powolność smoka oraz to, że wielkie kolumny mogą być dobrym sposobem na uniknięcie ognia. Gdy załatwisz sprawę, wszystko zacznie się chwiać w posadach, więc czmychaj stąd czym prędzej.

Level 18 Home sweet home...

Budzisz się na łóżku i słyszysz przed Twoim domem samochód i kilku gości z psami. W pokoiku na prawo znajdziesz shotgun'a i amunicję oraz kilka apteczek. Po zabiciu najemników przeleć się dookoła domu i zabij wszystkich ludzi Bartolliego. Gdy załatwisz takiego bardziej szybkiego i odpornego, gra definitywnie się zakończy. Ufff, chyba warto było spędzić te kilkadziesiąt godzin i pomęczyć trochę Larę. Do zobaczenia w następnej grze z udziałem Lary (ach, jak marzy mi się rasowa przygodówka z udziałem naszej dzielnej Lary...) ***Baron Jack***

część druga

Total Annihilation

Witam! W tym numerze, tak jak obiecywałem w zeszłym miesiącu, postaram się przeprowadzić Was „za rączkę" przez kolejne misje najwspanialszej strategii czasu rzeczywistego – „Total Annihilation".



KAMPANIA ARM

Misja 5 (Gate to Thalassean)

Zaraz po rozpoczęciu misji zagospodaruj złoże metalu na wschodzie. Następnie wybuduj kilka Solar Collectorów oraz Vehicle Plant, w którym rozpocznij budowę Construction Vehicla i dwudziestu Stumpych. Wydaj swym łodziom podwodnym rozkaz patrolowania płd-zach krańca mapy. Znajduje się tam mała, kiepsko broniona wyspa wroga z Galactic Gatem, którego będziesz musiał zdobyć Commanderem. Do jej zajęcia wystarczą cztery amfibie, które posiadasz od początku misji. W międzyczasie powinny Cię „odwiedzać" niewielkie oddziały Core'u, które jednak zostaną obrócone w puch przez Laser Turrety. Ataki wroga na Twoją bazę przybiorą z czasem na sile i konieczne stanie się wzmocnienie obrony parami Defender-Sentinel. Kiedy zakończy się produkcja Stumpych, utwórz z nich zwartą grupę i oczyść mapę z resztek oddziałów Core.

Misja 6 (Beachhead on Thalassean)

Natychmiast zniszcz trzy wrogie AK oraz łódź zwiadowczą na południu. Potem przejmij (Capture) wrogie instalacje na wschód od miejsca rozpoczęcia misji. Kiedy już zrobisz to wszystko, zajmij się budową ShipYarda, a następnie rozpocznij w nim produkcję łodzi podwodnych. W międzyczasie zbadaj całą wyspę i zagospodaruj napotkane złoża metalu. Na południu, gdzie jest względnie bezpiecznie, wybuduj 8 wind generatorów. Po kilku minutach powinny Cię zacząć odwiedzać statki Core. Staraj się zatapiać je możliwie daleko od bazy, a Commanderem na bieżąco odzyskuj metal z wraków. Wróg dysponuje w tej misji ograniczoną liczbą jednostek, tak więc powinieneś uporać się z nim w jakieś piętnaście minut.

Misja 7 (Defend of Nar Shada)

Podobnie jak w poprzedniej misji siły wroga są tu ograniczone. Teraz Twoim zadaniem jest niedopuszczenie do zniszczenia MohoMine. Od razu po rozpoczęciu gry odeślij fregatę rakietową w okolice ShipYarda, a Commanderem rozpocznij budowę Kbot Lab. Po jej ukończeniu postaw drugi ShipYard i staraj



się utrzymać w obu stałą produkcję Lurkerów. W Kbot Labie wybuduj Construction Kbota i z jego pomocą stwórz nadlatującym bombowcom wroga niemiłą niespodziankę w postaci 5-6 Defender'ów na wschodzie i południu swej bazy. W międzyczasie powinna się zjawić (i prawdopodobnie dostać od Ciebie bęcki) pierwsza fala wrogich statków. Wyślij Commandera, aby odzyskał metal z wraków i napraw uszkodzone jednostki. Teraz rozkaż Construction Kbotowi, aby wzdłuż brzegu wybudował dużą liczbę Guardianów. Przez jakieś piętnaście minut będziesz regularnie odwiedzany przez wrogie siły, ale jeżeli uda Ci się utrzymać nieprzerwaną produkcję w Shipyardach, to nie powinieneś mieć z nimi większego problemu. I jeszcze jedno: jeżeli czujesz, że stać Cię na kontrataki, informuję, iż cała flota przeciwnika znajduje się na południowym krańcu mapy.

Misja 8 (The Gate to Tergiverse IV)

Wbrew pozorom jest to całkiem proste zadanie. Należy zdobyć Galactic Gate znajdujące się na wyspie położonej na północy. Zacznij od wybudowania Shipyarda, a potem Advanced Shipyarda. Przesuń wszystkie swoje statki w okolice wyspy, na której zaczynasz. Teraz rozpocznij budowę łodzi podwodnych (Lurker i Pyraha). Ataki wroga będą przeprowadzane chaotycznie, więc ich odparcie nie będzie większym problemem. Wyślij Commandera na wyspę znajdującą się na północ od startu i oczyść ją z drzewek. Teraz wybuduj mniej więcej na jej środku dwa Guardiany i radar. Używając ich możesz bezkarnie (nie licząc rzadkich ataków lotniczych) prowadzić ostrzał wrogich statków i instalacji. Po zniszczeniu wszystkiego w zasięgu dział, wyślij dziesięć Tritonów i zajmij kolejną wyspę położoną na północny-wschód od poprzedniej. Na niej także wybuduj Guardiany i przy ich pomocy bombarduj ostatnią wyspę. Teraz pozostaje Ci tylko wysłać na nią Tritony i Commandera i dopełnić dzieła zniszczenia, uważaj tylko, żeby nie rozwalić Galactic Gate'a.

Misja 9 (The Hydration Plant)

W zasadzie jest to misja treningowa. Zaczynasz na wzniesieniu, dysponując tylko Commanderem. Natychmiast zniszcz oba Pyro i postaw Aircraft Plant. Następnie wybuduj Atlasa i z jego pomocą przenieś Commandera nad wrogimi liniami, aż nad Hydration Plant, który masz przejąć. To wszystko!

Misja 10 (The Bromid Maze)

Kolejna banalna misja. Rozpocznij budowę bazy, w międzyczasie skoncentruj się na przeprowadzeniu Zipperów do reszty Twoich jednostek. Budując instalacje obronne zatroszcz się przede wszystkim o Defendery, bo w tej misji największe niebezpieczeństwo będą dla Ciebie stanowiły ciągłe naloty wroga. Baza wroga znajduje się w północno-wschodnim rogu mapy, a do jej zniszczenia powinno wystarczyć dwadzieścia Peeweech i kilka bombowców. Roboty mają za zadanie zniszczyć wrogą obronę przeciwlotniczą, zaś zadaniem lotnictwa będzie dobicie bezbronnych, wrogich jednostek.





wybudowania kilku Solar Colectorów i naprawienia uszkodzonego Zippera. W zasadzie na planszy nie ma przeciwników, którzy mieliby szansę w konfrontacji z uzbrojonym w D-Guna Commanderem, więc możesz się poruszać dość swobodnie. Jeżeli jednak szkoda Ci czasu na przekopywanie całej planszy, to cel tej misji znajduje się na południe od miejsca, w którym rozpocząłeś grę.

Misja 16 (Stockpile at the Abutme)
Następne proste zadanie, polegające na zniszczeniu lub przejęciu wrogiej bazy. Po rozpoczęciu gry zajmij się dość ubogimi złożami metalu i stworzeniu trzech Solar Colectorów. Następnie weź się za budowanie Geothermal Plantów, które powinny być Twoim głównym źródłem energii, a jako, że metalu na tej planszy jest jak na lekarstwo, stwórz dużą liczbę Metal Makerów. Po jakimś czasie wróg powinien rozpocząć regularne naloty na Twoją bazę, więc nie zapomnij o Defenderach. Inne wieżyczki możesz sobie za to spokojnie darować. Do zniszczenia wroga na tej planszy wystarczy 10 Brawlerów, 5 Hawków i 15 Bulldogów. Hawki tradycyjnie wysyłasz jako pierwsze i niszczysz lotnictwo przeciwnika. Za pomocą Brawlerów eliminujesz siły strzegące wąwozu prowadzącego do bazy Core'u. Kiedy tak się stanie wprowadzasz do walki Bulldogi i przy wsparciu samolotów szturmowych przeprowadzasz frontalny atak na bazę wroga znajdującą się na płn-zach. Obrona bazy nie jest rozbudowana na tyle, aby oprzeć się takiej sile, więc z obróceniem w popiół bastionu wroga nie powinieneś mieć większego problemu. W tej misji po raz pierwszy spotkasz się z deszczami meteorytów. Przyjemność znalezienia się w centrum takich opadów nie zdarza się często, ale kiedy już się tak stanie, jak najszybciej zabierz stamtąd swoje jednostki. Chwila nieuwagi i może być za późno!



Misja 11 (The Gate to Barathrum)
Zaraz po wybudowaniu najpotrzebniejszych budowli weź się za obronę stacjonarną, gdyż po chwili z północnego-wschodu zaczną nadjeżdżać pierwsze jednostki Core. Teraz postaw Advanced Aircraft Plant i Advanced Kbot Lab, a następnie rozpocznij tworzenie dwóch oddziałów, jednego składającego się z piętnastu Fido i drugiego, złożonego z dziesięciu Brawlerów. Pierwszy będzie miał za zadanie zniszczyć wrogie zaplecze. Aby tego dokonać przesuń go w północno-zachodni róg mapy i jedź wzdłuż północnego jej krańca, niszcząc wszystko co stanie Ci na drodze. Drugi oddział będzie przeznaczony do frontalnego ataku na znajdującą się na płn-wsch bazę wroga (uważaj, żeby nie zniszczyć Galactic Gatea!). Po unicestwieniu jednostek wroga, podsuń do przodu Commandera i zajmij nie bronione Galactic Gate.

Misja 12 (Barathrum!)
Zacznij od zagospodarowania złóż metalu, postawienia kilku Solar Colectorów i Kbot Laba (dokładnie w tej kolejności). Zaraz po tym wybuduj kilka Jethro, a Commandera wyślij, aby przejął prawie nie bronione instalacje Corea na wschód od miejsca, w którym rozpocząłeś misję (upewnij się najpierw czy masz wystarczającą ilość energii, aby móc często korzystać z D-Guna). Następnie wybuduj dziesięć myśliwców i każ im patrolować obszar między południowo-wschodnim, a południowo-zachodnim krańcem mapy. Podczas kiedy myśliwce będą zajmować obronę nieprzyjaciela, Ty wyślij nad jego bazę kilka Brawlerów i systematycznie zmiataj ją z powierzchni ziemi.

Misja 13 (Landown's Interface)
Budowę bazy możesz rozpocząć bez obaw, wróg będzie przeprowadzał jedynie sporadyczne ataki lotnicze, z którym poradzą sobie spokojnie dwa Defendery. Złoża metalu porozrzucane są prawie po całej planszy i tylko czekają na zagospodarowanie. O dziwo wróg będzie się koncentrował na Twej bazie głównej, więc Metal Extractory nie będą potrzebowały ochrony. Wybuduj sześć Metal Storage'ów i pięć Hawków. Kiedy będziesz miał full metalu, wyślij myśliwce wzdłuż wschodniego krańca mapy na północ, a kiedy natrafisz na miejsce, w którym teren się podnosi, rozkaż im patrolować okolicę. Używając Atlasa przenieś tam Commandera i rozpocznij budowę drugiej bazy. Przeciwnik, nie licząc sporadycznych ataków lotniczych, nie powinien o sobie przypominać. W nowo powstałej bazie wyprodukuj 30 Bulldogów, 50 PeeWeech i 5 Brawlerów. Samoloty wyślij na północ, a kiedy dotrą do końca planszy, skieruj je na zachód i zniszcz uziemione maszyny wroga oraz słabo bronioną bazę. Siły naziemne (razem z Commanderem) poprowadź wzdłuż klifu, a po jakimś czasie napotkasz skupisko jednostek Core. W czasie tej walki cały czas kontroluj Commandera, pruj na prawo i lewo D-Gunem – uważaj tylko, aby w ferworze walki nie został on zniszczony, bo całą misję trzeba będzie ponownie zaczynać. Po rozbiciu głównych sił Core pozostanie Ci już tylko oczyszczenie planszy z tych wrogów, którym udało się uniknąć masakry.

Misja 14 (The Heat Increases)
W tej misji wróg nie będzie atakował Cię w niekonwencjonalny sposób (używa chodzących bomb). Jest to taktyka tak samo nieskuteczna, jak kosztowna, ale dopóki to wróg wali głową w mur, wszystko jest w porządku. Zacznij od ogrodzenia bazy Light Laser Turretami, które świetnie nadają się do zwalczania chodzących niespodzianek przysyłanych przez przeciwnika. Kiedy już zbudujesz bazę, wyślij Commandera, aby zagospodarował złoża metalu na wschód i północ od niej. Teraz, kiedy masz wystarczającą ilość zaopatrzenia, stwórz 25-30 Brawlerów i 10 Hawków. Najpierw wyślij myśliwce, które powinny oczyścić przestrzeń powietrzną nad wrogą bazą. Kiedy w powietrzu nie będzie żadnego samolotu nieprzyjaciela, każ wkroczyć do akcji Brawlerom. Niszczenie nieprzyjaciół zacznij od wieżyczek i wszelkich jednostek dysponujących bronią rakietową, kiedy już takowych zabraknie, spokojnie przejdź do rozwałki czołgów oraz budowli.

Misja 15 (Rougpelt)
Jest to typowa misja w stylu „Command & Conquer", w której chodziło się komandosem i rozsmarowywało wrogów na kawałki. Tu w roli komandosa wystąpi Commander, który będzie musiał zdobyć wrogą Advanced Radar Tower. Zacznij od

Misja 17 (Fortress at Broobans I)
Twoim zadaniem będzie tym razem zdobycie silosa z rakietą atomową. Wykorzystaj to, że na początku wróg da Ci spokój i wybuduj najpotrzebniejsze budynki. Następnie przejdź Commanderem na wyspę, na



której znajduje się już Construction Kbot – to właśnie ona będzie Twoją główną bazą. Rozpocznij budowę Lurkerów i wieżyczek przeciwlotniczych, bo zaraz zaczną się wrogie ataki z wody (a także spod wody) i powietrza. W miarę możliwości postaraj się wybudować Advanced Aircraft Plant i rozpocząć tam produkcję Hawków. Kiedy będziesz panował niepodzielnie w powietrzu, zacznij budować Lancety, które potrafią zrobić kuku nawet bardzo silnie opancerzonym statkom wroga, a przy tym nadają się do niszczenia łodzi podwodnych i amfibii. Rozkaż im patrolować obszar sąsiadujący z Twoją bazą, tak, aby nie przedostał się żaden statek wroga. Kiedy ataki wroga nie będą w stanie uczynić Ci najmniejszych szkód, wyślij nad jego bazę kilka Hawków, a wszystkie Brawlery zbierz w kupę i eliminuj sukcesywnie instalacje wroga. Pamiętaj przy tym, aby nie zniszczyć silosa, którego masz przejąć. Następnie poleć Lancetom patrolować całą planszę, aby pozbyć się pozostałych statków wroga. Kiedy plansza będzie wolna od twych przeciwników, wyślij Commandera, aby zdobył silos. Uważaj na deszcze meteorytów!!!



Misja 18 (Vengance!)
Natychmiast po rozpoczęciu misji zapauzuj grę, zaznacz wszystkie okrążone Peewee i każ im się ruszyć w okolice Twych sił głównych. Dzięki temu będziesz w stanie ocalić chociaż kilka jednostek. Teraz odpauzuj i przygotuj prowizoryczną obronę, gdyż wróg po chwili rzuci się w pościg. Po odparciu tego ataku nie będziesz miał już więcej gości. Na poziomie pierwszej linii obrony postaw Advanced Radar, a na tyłach Fusion Reactor. Kiedy obie budowle zostaną ukończone, zafunduj sobie Big Berthę i pobaw się w strzelanie do kaczek. Uważaj na deszcze meteorytów!!!

Misja 19 (The Motien Ramp)
Misja ta na początku może się wydawać bardzo trudna, ale w praktyce tak nie jest. Słabością przeciwnika na tej planszy jest przede wszystkim brak jakiejkolwiek obrony przeciwlotniczej. Ale po kolei. Zacznij od wybudowania trzech Defenderów, bo po chwili nad Twoją bazą zawita kilka wrogich samolotów szturmowych. Kiedy je pogonisz zajmij się tworzeniem dwóch wieżyczek plazmowych. Posiadając taki łańcuch obrony możesz się czuć bezpiecznie. Teraz zajmij się budową 10 Hawków. Kiedy już wszystkie zostaną ukończone, wydaj im rozkaz patrolowania północno-wschodniego krańca planszy i poczekaj, aż wyeliminują całkowicie jednostki przeciwnika. Teraz wystarczy tylko wysłać Commandera, aby zdobył Galactic Gate i kolejna misja ukończona.

Misja 20 (Dump)
Następne proste zadanie. W tej misji do szczęścia wystarczy nam zniszczenie kilku jednostek wroga, a przy okazji nie ma co się martwić o metal, bo jest go bardzo dużo. Zacznij od przygotowania się na atak z północnego-wschodu. Kiedy wszyscy napastnicy zostaną zniszczeni, wybuduj kilka Metal Storageów i Solar Colectorów. Commandera oddeleguj do zbierania metalu, a Construction Vehicle niech wybuduje Advanced Vehicle Plant. Następnie dziesięcioma Bulldogami zbadaj całą planszę. Liczba napotkanych przeciwników jest w niewielkim stopniu rekompensowana ich jakością, ale jak to mówią „I Herkules dupa, kiedy ludzi kupa". Jeżeli cała mapa została już odkryta, a misja jeszcze się nie zakończyła, zacznij przeczesywać planszę, bo niektóre jednostki wroga mogły niepostrzeżenie przemknąć się przez Twoje linie.

Misja 21 (Welcome to Core Prime)
Natychmiast po rozpoczęciu wybuduj sześć Solar Colectorów i dziewięć Metal Extractorów (postaw je gdziekolwiek, a i tak będą zbierać więcej niż na innych planetach). Tak zaopatrzony wybuduj Kbot Lab i Constructoin Kbota. Następnie postaw dwa Sentinele na południowym krańcu bazy i przygotuj się na nieustanne ataki z tamtej strony. W miarę możliwości staraj się też wzmacniać linię obrony i naprawiać uszkodzone jednostki. Na zapleczu natomiast wybuduj 10 Bulldogów oraz 20 Peeweech i po kolejnym szturmie wroga wyślij je wszystkie na południowy-wschód, gdzie znajdują się fabryki przeciwnika. Po ich zniszczeniu będziesz jeszcze tylko musiał oczyścić planszę z pozostałości sił Core i już możesz się zabierać za kolejny poziom.

Misja 22 (Battle for Coordinate 6551 447)
Łatwizna. Nie musisz się spieszyć z budową bazy, bo komputer dopiero po kilku minutach naśle na Ciebie kilka samolotów. Całą misję można skończyć używając jedynie Commandera, gdyż jest on jedyną jednostką, która może przejść przez dzielące planszę na trzy części kanały, a przy tym jest wystarczająco dobrze wyposażony, aby poradzić sobie z nielicznymi wojakami przeciwnika. Na wszelki wypadek wybuduj 5 Hawków, które trzymaj w odwodzie na wypadek, gdyby Commander został zaatakowany przez myśliwce przeciwnika. Budynki przeciwnika znajdują się na północy i są bronione przez pojedyncze wyrzutnie rakiet.

Misja 23 (Crossing the Aqueous Body 397)
Z briefingu można się dowiedzieć, że siły Core są przygotowane do obrony, w związku z czym wygranie tej bitwy będzie okupione dużymi stratami. Na szczęście w rzeczywistości jest wręcz na odwrót. Na początku budowę bazy będą Ci przerywały ataki pojedynczych myśliwców, potem dołączą także samotne łodzie podwodne i czołgi-amfibie, w sumie jednak wszystkie te ataki odeprzesz z palcem w nosie. Do pokonania przeciwnika w zupełności wystarczy 10 Hawków i 5 Phoenixów, gdyż nie dysponuje on praktycznie obroną przeciwlotniczą. Zacznij tradycyjnie od ataku myśliwców, a kiedy zlokalizujesz Gaat Guny, wskaż je jako cel bombowcom i podziwiaj fajerwerki.



Misja 24 (Breakthrough to Central Contioutness)
Nie musisz od razu budować obrony, ponieważ wróg nie kwapi się z przyjściem w odwiedziny. Zajmij się zatem rozbudową bazy i przygotowaniem do ataku na pozycje Core. Aby mieć pewność, że wszystko pójdzie po twojej myśli, wyślij na wroga 20 Brawlerów i 10 Phoenixów. Te pierwsze powinny się zajmować wszelkimi robotami i wieżyczkami, nie licząc Doomsday Machine'ów, bombowce natomiast będą przeznaczone głównie do walki z nimi. Jeżeli dobrze wszystko rozegrasz, to maksymalnie po dziesięciu minutach z przeciwników zostaną tylko wspomnienia.

Misja 25 (Core Prime Apocalypse. Free At Last!)
Twoje ostatnie zadanie będzie polegało na zniszczeniu resztek oddziałów Core, które postanowiły bronić się do końca na trudno dostępnym wzniesieniu. Jest to jedyna misja, w której staniesz twarzą w twarz z Commanderem przeciwnika. Wątpię, aby wiadomość, że podobnie jak Ty posiada on D-Guna, poprawiła Ci humor, ale nie załamuj rąk, bo ostatnia misja wcale nie jest taka trudna. Zacznij od wybudowania linii obronnej składającej się z ustawionych na przemian Sentineli i Defenderów. Na początku staraj się prowokować przeciwników, aby opuszczali swe stanowiska i atakowali Twoje umocnienia (z wiadomym efektem). Kiedy na pierwszej linii pozostaną tylko lekkie wieżyczki, wyślij oddziały Bulldogów, aby się nimi zajęły. Następnie poleć Commanderowi wybudować radar tak blisko wrogich linii, jak to tylko możliwe. Teraz wybuduj Big Berthę i trzelaj do wrogich jednostek widocznych na radarze. Kiedy skończą Ci się cele, wyślij na pozycje wroga *wszystkie* swe jednostki (nie licząc Commandera i pojazdów konstrukcyjnych), aby dopaść tych przeciwników, którzy przeżyli ostrzał artyleryjski. I to już koniec kampanii Arm! Możecie teraz z poczuciem dobrze spełnionego, obywatelskiego obowiązku udać się na zasłużony odpoczynek.

Za miesiąc zajmę się kampanią Core, a na razie to wszystko. Cześć!

Kayackash

TIPS & TRICKS

Menu

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Pandemonium 2

- **PSX**

Oto kody do leveli:
2. OKACDBIB
3. AEECBIME
4. AHAABKAG
5. AJEKDJII
6. FPCBOCCI
7. PKFCGBBI
8. GKKAOGDI
9. POFCGCCA
10. LIBFJICI
11. AKEKDIJE
12. NOEGGBKJ
13. LABJJIAM
14. LHBBJICM
15. GBCAOCDC
16. IIBJJIGN
17. AFIKDIIB
18. LIBBJIDA
19. AIEIDJIF







Syndicate Wars

- **PC CD**

1. Otwórz w „Notatniku" (albo jakimś innym edytorze tekstowym) plik „play.bat" z katalogu, w którym zainstalowałeś SW.
2. Dodaj „/m" na końcu linii. Powinna ona wyglądać mniej więcej tak: „@main /d /g /m".
3. Zachowaj zmiany i wyjdź z edytora.
4. Uruchom grę poprzez edytowany wcześniej plik „play.bat".
5. Wybierz nową grę lub załaduj starą.
6. Przejdź do menu ekwipunku.
7. Wciśnij „." (kropkę)

Od tej pory za każde wciśnięcie „." (kropki) dostajesz 10 000 USD.



Hunter Hunted

- **PC CD**

Przed i po wpisaniu każdego kodu wciśnij ENTER:
COLE – 100 życia, cała broń, pełna amunicja i nieśmiertelność.
TREVOR – cała broń i pełna amunicja
INVINCIBLE – nieśmiertelność
SNELLING – 100 życia
BLUE – zmiana koloru na niebieski
AVACADO – zmiana koloru na zielony
VINCENT – zmiana koloru na szary
OCHRE – zmiana koloru na brązowy
SAGE – miana koloru na jasny brązowy

War Wind

- **PC CD**

Naciśnij ENTER i wpisz kody:
!GOLDEN BOY – dostajesz 5,000 pkt.
!I AM THE BISHOP OF BATTLE – koniec obecnego scenariusza
!THE GREAT PUMPKIN – koniec obecnej kampanii
!THE SUN ALSO RISES – wyłącza „Fog of War"
!ON A MISSION FROM GAWD – przyspiesza produkcję



Duke Nukem 64

- **N64**

DARK RITUAL – Weź Plasma Cannon i naładuj je na full. Wypal w członka swojej drużyny (tryb Coo-operative). Teraz gdy ekran stanie się biały wciśnij pauzę i włącz niewidzialność. Duke powinien stać się kompletnie czarny. Następnie wyłącz niewidzialność (ekran musi być czerwony).

Quake

• SATURN

Nightmare Mode Aby zagrać w trybie Nightmare (ultra-trudnym), wybierz czwarty epizod na początku gry. Następnie wpadnij do basenu z wodą. W czasie gdy będziesz tonął przesuwaj się w lewo, co powinno sprawić, że wylądujesz na swego rodzaju występie. Gdzieś na nim powinny zmajdować się drzwi. Wejdź w nie. Ukaże Ci się teleport z napisem NIGHTMARE. Teraz już wiesz co robić...



Legacy of Kain

• PSX

W czasie gry wciśnij następujące kombinacje przycisków:
Blood Refill: GÓRA, PRAWO, KWADRAT, KOŁO, GÓRA, DÓŁ, PRAWO, LEWO.
Magic Refill: PRAWO, PRAWO, KWADRAT, KOŁO, GÓRA, DÓŁ, PRAWO, LEWO.
Access to all cinemas in the Dark Diary: LEWO, PRAWO, KWADRAT, KOŁO, GÓRA, DÓŁ, PRAWO, LEWO.

Street Fighter EX Plus Alpha

• PSX

W menu „Mode Select" podświetl „Practice" i wciśnij SELECT, GÓRA, GÓRA, PRAWO, GÓRA, PRAWO, GÓRA, SELECT. Na dole ekranu powinien pojawić się napis „Here Comes a New GAme Mode". Teraz wejdź z powrotem do „Practice Mode". Pojawiła się nowa opcja – Bonus Game.

Twisted Metal 2
Zaawansowane kombinacje
NAPALM – P L G
ZAMROŻENIE – L P G
OSŁONA – G G P
SKOK – G G L
MINA – P L D
NIEWIDZIALNOŚĆ – D L G



PROLINE SOFTWARE

PROLINE SOFTWARE

PLAYSTATION

WYŚCIGI

Test Drive 4 – wyścigi
Moto Racer – motory
TOCA – wyścigi
Rapid Racer – wyścigi skuterów
Formula 1 '97 – formuła 1
V-Rally – super grafika
Rage Racer – najlepsze wyścigi
Porsche Challenge – wyścigi Porsche
Destruction Derby 2 – destrukcja na torze
WipeOut 2097 – wyścigi bolidów przyszłości

KOSZYKÓWKA

Total NBA 97 – koszykówka Sony
NBA In The Zone 98 – koszykówka Konami
NBA Live 98 – koszykówka Electronic Arts

PIŁKA NOŻNA

FIFA Soccer 98 – piłka Electronic Arts
Actua Soccer 2 '98 – piłka Gremlina
ISS Pro – piłka Konami

KARATE 2D

Street Fighter Alpha 2 – turniej
Mortal Kombat Trilogy – turniej

KARATE 3D

Bushido Blade – walki na miecze
Bloody Roar – karate
Fighting Force – przygodowa karate
Mortal Kombat: Sub Zero – przygoda karate
Street Fighter EX+ – turniej!
Soul Blade – turniej
Tekken 2 – turniej

SPORTOWE INNE

K1 – boks
Actua Ice Hockey – hokej
Nagano '98 – olimpiada zimowa
Cool Boarders 2 – jazda na desce
NHL '98 – hokej
2xExtreme – rolki, deskorolka, itd.
Victory Boxing – boks
International Track & Field – olimpiada

DOOMO-PODOBNE

Broken Helix – przebój
Duke Nukem 3D – przebój z PC
Tenka – doom/sf
Disruptor – doom/sf

SYMULATORY

Ace Combat 2 – samolot
Wing Over – samolot

STRZELANINY 3D

One – najlepsza strzelanina
Critical Depth – podwodna strzelanina
Maximum Force – strzelanina
Time Crisis – strzelanina z pistoletem
MDK – przebój z PC
G-Police – strzelanina s/f
Colony Wars – s/f
Rosco McQueen – s/f
Overboard! – statek piracki w akcji
Mechwarrior 2 – walki robotów, widok z kabiny
Reloaded – krwawa strzelanina, widok z góry

STRATEGIE

Theme Hospital – symulacja szpitala
Bust And Move 3 – logiczna
Populous 3 – strategia w czasie rzecz.
Constructor – budujesz miasto
Red Alert – strategia w czasie rzeczywistym
Warcraft 2 – strategia fantasy
Transport Tycoon – budujesz koleje
Syndicate Wars – wojny syndykatów
Command & Conquer – doskonała strategia
UFO 1 – bronisz planety przed kosmitami
UFO 2 – bronisz planety przed kosmitami
Panzer General 1 – strategia wojenna
Panzer General 2 – strategia wojenna

PRZYGODOWE

Pax Corpus – w stylu Tomb Raidera
Diablo – super RPG
Magic The Gathering – RPG
Deathtrap Dungeon – przygoda
Nightmare Creatures – horror
Resident Evil DC – horror
GTA – kryminał dla dorosłych
Tomb Raider 2 – druga część przeboju!
Final Fantasy VII – super!
Discworld 2 – animowana bajka
Oddworld – przygody stworka, super!
Suikoden – RPG z Japonii
Vandal Hearts – RPG z Japonii
Excalibur – coś jak Tomb Raider, fantasy
Blood Omen: Legacy Of Kain – gra RPG
Warhammer – RPG
Fade To Black – kosmiczny agent

ZRĘCZNOŚCIOWE

Skullmonkeys – najlepsza platformówka
Rascal – w stylu Mario 64
Pandemonium 2 – Błazen i Królewna
Crash Bandicoot 2 – lisek
Croc – przygody małego krokodyla
Hercules – na podstawie przeboju Disneya
Spider – przygody pająka
Gex – chodzisz sympatycznym dino

PLATINUM

Destruction Derby 2 – obijanka
Pandemonium – super
Crash Bandicoot – lisek w akcji
Die Hard Trilogy – Szklana Pułapka
Wipeout 2097 – kosmiczne wyścigi
Fade To Black – kosmiczny agent
RR Revolution – wyścigi Namco
Track & Field – olimpiada
Actua Soccer – piłka nożna
Loaded – strzelanina
Worms – zręcznościowa
True Pinball – pinball
Alien Trilogy – horror
Rayman – zręcznościowa

NINTENDO 64

WYŚCIGI

Snowboard Kids – snowboard
San Francisco Rush – wyścigi
Top Gear Rally – samochody
Diddy Kong Racing – wyścigi
Lamborghini 64 – wyścigi
ExtremeG – wyścigi przyszłości
WaveRacer64 – skutery wodne
MarioKart64 – karting

PIŁKA NOŻNA

FIFA '98 – piłka nożna
ISS 64 – najlepsza piłka

KARATE

Fighter's Destiny – najnowsza karate
Mace – najlepsza karate

SPORTOWE

NBA In The Zone'98 – koszykówka
NFL Quarterback Club '98 – rugby
Wayne Gretzky Hockey '98 – hokej

SYMULATORY

Pilot Wings 64

ZRĘCZNOŚCIOWE

Yoshi's Story – przygody Yoshiego
Tetrisphere – tetris
Mischief Makers
Lylat Wars – Star Fox (z Rumble Pak)
Mario 64
Shadow Of The Empire
Blast Corps

DOOMO-PODOBNE

Duke Nukem 64
Golden Eye 007 – James Bond!
Turok
Doom 64

AKCESORIA

Rumble Pak
Konwerter PAL/NTSC
Joypad

GAZETA

Gazeta angielska ok. 100 stron poświęconych wyłącznie N64.

SATURN

WYŚCIGI

Touring Car Challenge – wyścigi
ManxTT – motory
Sega Rally – najlepsze wyścigi

PIŁKA NOŻNA

World Wide Soccer '98
FIFA Soccer 97

KARATE 3D

Last Bronx
Fighter Megamix
Fighting Vipers

SPORTOWE INNE

Steep Slope Sliders – snowboard
NBA Live 97 – koszykówka
NHL 97 – hokej

DOOMO-PODOBNE

Enemy Zero – hit
Quake – przebój z PC
Duke Nukem 3D – klasyka z PC

STRZELANINY 3D

Die Hard Trilogy – Szklana Pułapka
Panzer Dragon 2 – strzelanina fantasy

PRZYGODOWE

Resident Evil – horror
Tomb Raider – Indiana Jones

ZRĘCZNOŚCIOWE

Pandemonium – Błazen i Królewna
Sonic 3D Jam – zestaw gier
Nights – przebój

DZWOŃ PO NOWOŚCI!

24h Wybrane tytuły realizujemy w ciągu 24 godzin.

Wymiana gier

SONY PLAYSTATION
Cena 1 gry: 89 zł – 219 zł
Seria Platinum: 109 - 149 zł
Wraz z pojedynczą grą można kupić dodatkowo PlayStation Magazyn.

NINTENDO 64: Prosimy o kontakt telefoniczny. W sprzedaży gazeta poświęcona wyłącznie N64!

SATURN: Cena 1 gry: 199 zł – 219 zł

PROLine

P.O.Box 36, 05-400 OTWOCK
Sklep firmowy: ul. Wiosny Ludów 67, Warszawa - Ursus
tel. (0601) 350-400
(pon.– pt. od 9 do 20, sobota od 9 do 13,
niedziela - wyłącznie zamówienia)

PROFESJONALNA LINIA

PROFESJONALNA LINIA

KONKURSY

Dziś zamiast wstępu mała recepta na to, jak prawidłowo odpowiadać na pytania: wystarczy regularnie czytać GK i chociaż troszeczkę coś wiedzieć o grach - to wszystko.

KONKURS „3 PYTANIA"

Oto odpowiedzi na pytania z numeru GK 3/98:
1. Następca gry „MDK" będzie nosił tytuł „Messiah".
2. Ta gra to oczywiście „Grand Theft Auto".
3. Engine wykorzystywany w grze „Armored Fist 2" nazywa się Voxel Space 2.

Nagrody wygrali:
1. Rafał Wardak z Płońska wygrał grę „Men in Black".
2. Adam Rotter z Krakowa wygrał grę „Mortal Kombat 3"
3. Jolanta Klos z Częstochowy wygrała grę „Slam Tilt"
4. 3 x gry „Polanie CD" otrzymują: Tomasz Kazimierczak z Barda, Piotr Półtorak ze Świebodzina oraz Paweł Rygielski z Przemyśla.

Oto pytania na ten miesiąc:
1. Jaki tytuł nosi pakiet dodatkowych misji do gry „Dungeon Keeper"?
2. Podaj czas i miejsce (w przybliżeniu), w jakim rozgrywa się akcja gry „Jack Orlando".
3. Jak nazywa się główny bohater gry „Wing Commander: Prophecy"?

Nagrody na ten miesiąc:
1. „Heavy Gear"
2. „Tone Rebellion"
3. „Master of Orion 2"



KONKURS PSX

Najdroższa giera na PSX to oczywiście „Final Fantasy VII". **Nagrodę**, grę „Battle Arena Toshiden 3", otrzymuje Maciej Modrak z Grudziądza.

Oto kolejne pytanie:
Podaj imię i nazwisko bohatera, w którego wcielamy się w grze „Time Crisis".

Nagrodą w tym miesiącu jest gra „2Xtreme"

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na adres redakcji:

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

KONKURS DLA SATURNOWCÓW

Odpowiedź na pytanie z numeru poprzedniego:
Oficjalna maskotka Saturna to oczywiście Sonic.

Nagrodę, grę „Resident Evil", otrzymuje Wojciech Olszewski z Limanowej.

Pytanie na ten miesiąc:
Po „Duke Nukem 3D" Sega wydała kolejną pecetową, przebojową grę 3D na Saturna. Podaj jej tytuł.

Nagrodą w tym miesiącu jest gra „Wipeout 2097".

KONKURS GK 4/98

LISTY

Wielu z Was zapewne jest w trakcie wielkiej i nieustannej bitwy z administracją szkolną - tzw. kadrą gogiczną i całą bandą szatniarek (na pohybel!). Trudy codziennego zmagania z MEN-em (u niektórych może i z MON-em) zapewne nadwyrężyły Wasz system nerwowy. Siadnijcie zatem spokojnie, otwórzcie kolejną paczkę chipsów i popijając (oczywiście bezalkoholowy) „soczek pszeniczny" zerknijcie na te kilka linijek tekstu. Zapraszamy...

Jagd52

Co tam Panie w polityce...

Ano zmiany. Wskutek gwałtownych ruchów kadrowych niejaki CeFeK odszedł (na własną prośbę, rzecz jasna) do szeroko pojętej rezerwy (pamiętajcie, że jeszcze istnieje „stan spoczynku") i obecnie piastuje bardzo ważną funkcję w dziale recenzji naszego pisma. Kolejka odpisywania na Wasze listy spadła na moje barki (pewnie za miesiąc ujrzycie w tej rubryce wypociny następnego „yntelygenta"). Mając nadzieję, że do gwałtownych zejść z tego łez padołu nie dojdzie – wita się z Wami... Jagd 52 (czyli halfduet dream teamu – Suicide walczy w sąsiedniej klatce, gdzie musi stawiać czoła rozsierdzonym hordom wrażych sabotażystów).

„Jestem od niedawna szczęśliwym posiadaczem Sony PlayStation. W związku z tym mam do Was dwa pytania:
1. Czy gry i programy, które działają na Peceta i Macintosha będą działały na mojej konsoli?
2. Jeśli tak, to czy będę mógł je uruchamiać ze standardowych płyt od Peceta?"

Lord Haszak, Kutno

Oto świeżo upieczony posiadacz PSX-a. Co do twierdzenia, iż „świat gier należy do konsol", to pozwolę sobie z tym się nie zgodzić – w końcu nawet na naszym, nienormalnym, polskim rynku wydawniczym istnieje kilka tytułów (he, he, w tym nasz), których zawartość generalnie skupia się na pecetowym giercowaniu. Przyszłość konsol jest zapewne również przyszłością rynku giercowniczego, ale chyba nikt nie myśli poważnie o całkowitym zejściu z Peceta (kilkadziesiąt milionów potencjalnych klientów, to argument, przed którym ukorzy się nawet Warhol menedżeringu). Co zaś się tyczy Twoich pytań, to musimy Cię rozczarować. Oba w zasadzie sprowadzają się do kwestii pogrywania w pecetowe giery na Twojej maszynce i w obu przypadkach odpowiedź musi być negatywna. PSX, tak jak każda inna konsola, toleruje tytuły będące np. konwersją z Peceta, a nie produkcją dedykowaną tej platformie. Big sorry, techniki nie przeskoczysz. Trzeba będzie poczekać na PSX-owe wcielenia Twoich ulubionych tytułów lub... kupić PC (tylko żartowałem).



„(...) Czytając „GK 1/98" w rubryce recenzje, zauważyłem błąd. Wasz recenzent, który nazywa się Gruby napisał, że w grze na N64 pt. „Top Gear Rally" jest 9 samochodów plus 3 dodatkowe „wodoloty", a naprawdę jest ich cztery (...)."

Piotr Stręczek, Kraków

Tu następuje kilka niewybrednych przytyków co do pochodzenia xywy. Ale nie to jest najważniejsze... Wiara, iż nie piszemy do szuflady, wreszcie zalała błogością nasze serca. Trzymacie rękę na pulsie. Nasz nieszczęsny recenzent miał tego dnia wyjątkowo ciężką przeprawę z Babcią (kwestia własności emerytury), budą, zwaną przez niektórych szkołą (problem nieobecności na zajęciach z „katolickiego wychowania do życia w rodzinie) oraz z nami (o terminowości nadsyłanych prac rzecz krótka). Bijąc się w piersi ogłaszamy wszem i wobec że „Top Gear Rally" na N64 oferuje nam cztery pojazdy (z serii „wodolotów"), a czujnemu czytelnikowi Gruby właśnie przesłał paczkę z nadrukiem „Do rąk własnych". Zrobił to z szatańskim błyskiem w oku. Po otrzymaniu radzimy wezwać saperów. PS. „(...) Pozdrowienia dla osoby, które dodatkowe pojazdy nazwała wodolotami(...)". Gruby, ale to biegiem po tę paczkę, bo Brysia spuszczę ze smyczy!

„Droga Redakcjo, mam niecałe 15 lat (...)".

Oskar Nowak, Łódź

Piekielnie niepozorny początek. Ale.... Czy którakolwiek inna redakcja otrzymała od swojego Czytelnika równie porządnie zredagowany list, zawierający prośbę o przyjęcie do grona redakcyjnych współpracowników plus dwie recenzje (próba sił), rysunki do rubryki „Na wesoło" i... ksero świadectwa szkolnego (z biało-czerwonym paskiem!!!). Uch! Ale nas kopnąłeś, staruszku. Po otworzeniu Twojej koperty (która Darkowi kojarzyła się z otrzymywanym od cioci z Kanady „wsadem dewizowym") po prostu nas wyrwało z butów. Suicide zaczął rzewnym głosem wspominać swoją kombatancką przeszłość ze swojej „placówki", piszący te słowa pokazał Twój list reszcie zespołu terroryzując go straszliwie wizją inwazji yuppiesów, a RedNacz poszedł pogadać ze swoim synem. Równie starannie skonstruowanej korespondencji dawno nie widzieliśmy. Musimy Ci jednak podziękować – na razie nasz skład redakcyjny osiągnął stan całkowitej gotowości bojowej i wyrw w naszych szeregach nie ma. Jak jednak powszechnie wiadomo w toku walk straty zawsze jakieś będą (a poza tym, o czym świadczą liczne przykłady z historii, wojny wygrywają odwody) i wówczas trzeba będzie uzupełnić braki doskonałym elementem rezerwowym. Właśnie takimi jak Ty! Problemem jest także odległość. Łódź, niestety, tylko geograficznie leży w tej samej krainie co Warszawa, ale z punktu widzenia toku wydawniczego to niemalże Antypody. Mimo iż nie jest to sprawiedliwe, szczerze przyznać musimy, że ludzie startujący do nas z Warszawy lub jej okolic mają największe szanse. Taki los. Jak to mawiał Bill Hickook, „Bądź szybki albo martwy!".

PISZCIE DO NAS NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **"LISTY"**



Na Wesoło

W tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekrękty, i rysunki nadsyłane przez Czytelników. Co miesiąc wybieramy najlepszy z nich, a kryteria oceny stanowi widzimisizm redakcji, dlatego każdy ma szansę wygrać. Autorzy wyróżnionych prac w kategoriach: tekst, rysunek otrzymują po 50 zł.



Pewna pani miała bardzo brzydkie dziecko. Wybrała się z nim w podróż pociągiem. Wchodzi do przedziału.
– O, jakie brzydkie dziecko! Jakie brzydkie! – komentują pasażerowie. Oburzona matka zatrzaskuje drzwi i idzie do następnego przedziału, lecz i tam od razu na wejście słyszy: O jakie brzydkie dziecko!
– Historia powtarza się jeszcze kilka razy, po jakimś czasie kobieta dociera do ostatniego przedziału, w którym, poza pijakiem, nie ma nikogo. O dziwo mężczyzna zachowuje się bardzo kulturalnie, pomaga położyć na półce bagaże, przedstawia się i zabawia rozmową. Wreszcie poczęstował panią czekoladkami. Spojrzał na siedzące cicho dziecko i sięgnął do torby.
– A małpie damy banana!

Marcin Moczarski

– Czy wiesz, kto to był Mickiewicz, Słowacki i Prus? - pyta pani Jasia.
– A czy pani wie kto to jest Chudy, Kazek i Zyga?
– Nie wiem – odpowiada zdziwiona nauczycielka.
– No to niech mnie pani swoją bandą nie straszy!

Paweł Tomczyk

Na przyjęciu do żołądka wpadło: ciasto z kremem, zaraz po nim setka czystej, następnie kiszony ogórek, sałatka, potem znowu setka czystej, a na koniec wpada banan i woła:
– Chłopaki, wracamy! Tam na górze jest impreza!

Marek Łuczyński

– Po co wchodzisz na drzewo? - pyta jedna krowę drugą.
– Pojeść śliwek.
– Głupia jesteś, przecież to wierzba.
– Nie szkodzi, śliwki mam w torbie!

Marek Łuczyński

Do mamy pracującej w kuchni podbiega synek i krzyczy:
– Mama mamo, choinka się pali!
– Tyle razy ci mówiłam, że ona się nie pali, tylko świeci.
Po chwili przybiega znowu:
– Mamo, firanki się świecą!

Marek Łuczyński

Nowakowi urodził się syn. Przychodzi na porodówkę i prosi o jego pokazanie.
– Proszę pana, przykra sprawa... on nie ma rączek.
– Ale to mój syn, chcę go zobaczyć!
– Proszę pana, jest jeszcze coś, on nie ma nóżek...
– Proszę mi go pokazać!
– Ale... On nie ma także tułowia.
– Mimo to chciałbym go zobaczyć!
– Proszę pana, właściwie to on ma tylko dwa oczka połączone żyłką.
– Przecież to mój syn, muszę go zobaczyć!!!
Po chwili położna przynosi dwa oczka połączone żyłką. Nowak uradowany macha do nich, widząc to pielęgniarka mówi:
– Proszę nie machać, on i tak jest ślepy.

Robert Druszcz

– Jak sie nazywa cygański sprzedawca pirackich kompaktów?
– CD Rom

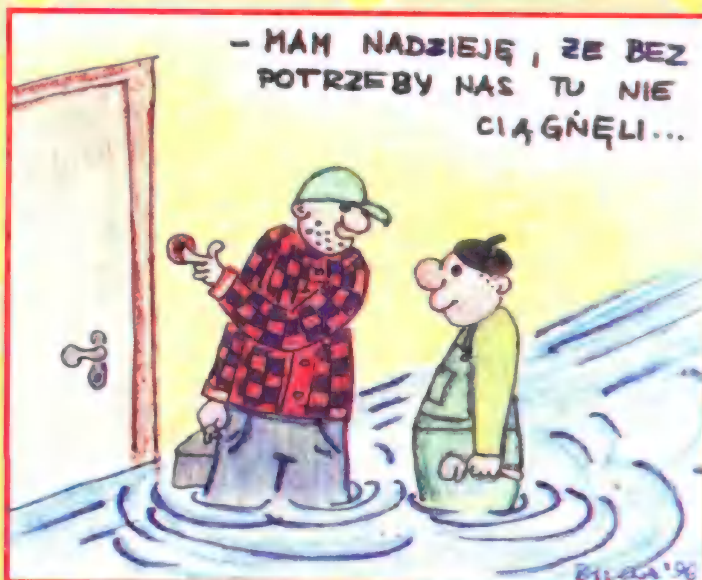
Szymon Sikora

– Jak zrobić sałatkę z buraków?
– Wrzucić granat do PKS-u.

Szymon Sikora

Niedźwiedź postanowił zjeść wszystkie zwierzęta w lesie i napisał sobie listę. Po kilku godzinach przyszedł do niego lis i pyta się:
– Niedźwiedź! Z tą listą to prawda?
– Prawda i Ty jesteś na niej.
– Słuchaj, daj mi pięć minut żebym mógł się pożegnać z żoną i dziećmi.
– Dobra.
Minęło jeszcze kilka minut i do niedźwiedzia przychodzi łoś.
– Niedźwiedź! Z tą listą to prawda?
– Tak i Ty jesteś na niej.
– Daj mi pięć minut, to pożegnam się z matką.
– Dobra.
Po chwili zjawia się zając.
– Niedźwiedź, z tą listą to prawda?
– Prawda.
– A ja jestem na tej liście?
– No, jesteś...
– A mógłbyś mnie skreślić?
– Dobra.

Ela Derewienko



– Dlaczego blondynka złamała nogę, gdy grabiła liście?
– ...?
– Bo spadła z drzewa.

Robert Szymański

– W jaki sposób zginęła blondynka podczas picia mleka?
– ...?
– Usiadła na niej krowa.

Robert Szymański

– Mamusiu, to jajko jest nieświeże.
– Jedz, nie gadaj.
– Mamusiu, czy dzióbek też mam zjeść?

Robert Szymański

Nagrody otrzymują:
Za Kawały: Marek Łużyński
Za Rysunki: Ola Żebrowska

HURTOWNIA PROGRAMÓW

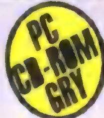


PLAY
POTOCKA 14 PAW.2
01-652 WARSZAWA
TEL/FAX (022) 33-08-09
TEL (0601) 22-50-96

www.play-cd.com
play-cd@poland.org

PRZYKŁADOWE CENY DETALICZNE

CENNIK WAŻNY NA DZIEŃ 1998-03-05



[illegible] HUNTER KILLER	136 zł
ACE VENTURA PSI DET (ver PL)	109 zł
AGE OF EMPIRES	239 zł
ANDRETTI RACING	143 zł
ATLANTIS (ver PL)	143 zł
BLADE RUNNER	157 zł
BOLEK I LOLEK PAMIĄTKI (ver PL)	99 zł
BROKEN [illegible] II (ver PL)	139 zł
CAPITALISM PLUS	131 zł
CHESMASTER 5500 delux	134 zł
CLOSE COMBAT A BRIDGE [illegible] F	239 zł
COMMAND [illegible] CONQ. RED ALERT	106 zł
COM. [illegible] CONQ. RED ALERT COU.	89 zł
CONQUEST EARTH	144 zł
CONSTRUCTOR	[illegible] zł
[illegible] OF MONKEY ISLAND	179 zł
DARK COLONY	146 zł
DARK COLONY COUNCIL WARS	79 zł
DAYTONA USA DELUXE	144 zł
DEEPER DUNGEONS	69 zł
DIABLO HELLFIRE	79 zł
EASTERN FRONT	131 zł
F22 [illegible] DOMINANCE FIGHTER	170 zł
FIFA SOCCER 1998	139 zł
[illegible] ANTHOLOGY	143 zł
FINAL LIBERATION	143 zł
FLIGHT SIMULATOR [illegible]	239 zł
[illegible] THEFT AUTO	143 zł
HERKULES	144 zł
HEROES OF MIGHT [illegible] MA. II (ver PL)	139 zł
IF 22	144 zł
IMPERIALISM	131 zł
IMPERIUM GALACTICA	[illegible] zł
INDEPENDANCE DAY	131 zł
INSANE SPEEDWAY	69 zł
JEDI KNIGHT	179 zł
K.K.N.D. X TREME	159 zł
KICK OFF 98	131 zł
LANDS OF LORE II	157 zł
LEGO ISLAND	135 zł
LIGA POLSKA MANAGER 98	99 zł
LITTLE BIG ADVENTURE 2	135 zł
LONGBOW 2	143 zł
LORDS OF THE REALM 2	131 zł
MORTAL KOMBAT TRILOGY	152 zł
MOTO RACER	131 zł
MYTH	148 zł
NBA LIVE [illegible]	139 zł
NEED FOR SPEED 2 SE	143 zł
NETSTORM	143 zł
NHL LIVE 1998	139 zł
PANZER GENERAL II	131 zł
POSTAL	121 zł
QUAKE II	152 zł
RALLY CHAMPIONSHIP 2 INT.	131 zł
RAYMAN DESIGNER	99 zł
RIVEN THE SEQUEL TO MYST	157 zł
SETTLERS II GOLD	152 zł
SEVEN KINGDOMS	139 zł
SID MEIER'S GETTYSBURG	143 zł
STEEL PANTHERS III	139 zł
STREETS OF SIM CITY	143 zł
SUB CULTURE	131 zł
TEST DRIVE 4	143 zł
THEME HOSPITAL	131 zł
TOCA TOURING CHAMPIONSHIPS	157 zł
TOMB [illegible] 2	144 zł
TONE REBELION	143 zł
TOTAL ANNIHILATION	135 zł
TOTAL RACING	152 zł
UFO + X-COM	79 zł
VIRTUA COP 2	144 zł
VIRTUA FIGHTER 2	144 zł
WARLORDS III	139 zł
WATERWORLD STRATEGY	139 zł
WET THE SEXY EMPIRE	135 zł
WING COMMANDER PROPHECY	157 zł



ADIDAS POWER SOCCER	99 zł
ATF GOLD	88 zł
BEASTS&BUMPKINS	59 zł
CLASH	69 zł
CONQUEST OF THE NEW	[illegible]
DARKENING PRIVATER II	[illegible]
DARKLIHGT CONFLICT	49 zł
DRAGON LORE 2	[illegible] zł
DUNGEON KEEPER	109 zł
EARTH 2140	39 zł
EXCALIBUR	[illegible] zł
GALAPAGOS	99 zł
HARVESTER	59 zł
IGNITION	[illegible] zł
JACK ORLANDO	[illegible] zł
KKND	49 zł
LEW LEON (ver PL)	49 zł
LOMAX	99 zł
LONGBOW GOLD	88 zł
LOST VIKING 2	99 zł
MASTER OF ORION II	[illegible] zł
PAYUTA	69 zł
POLANIE (ver PL.)	49 zł
PUZZLE BOBBLE	[illegible] zł
SIMPSON CARTOON STUD	[illegible] zł
STAR COMMAND	69 zł
TRZY CZASZKI(ver PL)	52 zł
US NAVY FIGHTERS 97	59 zł
WING COMMANDER IV	69 zł
XXX BIOFORGE	[illegible] zł
XXX FIRE FIGHT	39 zł
XXX NHL HOCKEY [illegible]	39 zł
XXX SYNDICATE +	[illegible] zł
XXX SYNDICATE WARS	49 zł
XXX THEME PARK	[illegible] zł
XXX TIME COMMANDO	39 zł
ZS CRUSADER NO REMOR	20 zł
ZS GENEWARS	[illegible] zł
ZS LITTLE BIG ADVENTURE	20 zł
ZS MAGIC CARPET	20 zł
ZS POPULUS 2;POWERMO.	[illegible] zł
ZS PRIVATER	20 zł
ZS SPACE HULK	20 zł
ZS STRIKE COMMANDER	[illegible] zł
ZS WINGS OF GLORY	20 zł



123 MOJE PIERWSZE ZABAWY MAT	99 zł
3D ATLAS (ver PL)	59 zł
BATMAN [illegible] ROBIN	116 zł
CHATKA MAŁOLATKA	116 zł
DOOKOŁA ŚWIATA	149 zł
DYKTANDO	85 zł
DYSLEKTYK	69 zł
DZIEJE PRL	135 zł
ENCYKLOPEDIA CZŁOWIEKA OPT	149 zł
ENCYKLOPEDIA DINOZAURÓW OPT	149 zł
ENCYKLOPEDIA DLA DZIECI ALBION	125 zł
ENCYKLOPEDIA DLA DZIECI CARTALL	86 zł
ENCYKLOPEDIA II WOJNY ŚW	149 zł
ENCYKLOPEDIA KOTÓW OPT	149 zł
ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA	199 zł
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY OPT	149 zł
ENCYKLOPEDIA PTAKÓW OPT	149 zł
ENCYKLOPEDIA PWN VER 2	199 zł
ENCYKLOPEDIA WSZECHŚWIATA OPT.	149 zł
ENGLISH + ADVANCED OPTIMUS	239 zł
ENGLISH + BASIC OPTIMUS	169 zł
ENGLISH + INTERMEDIA OPTIMUS	169 zł
ETEACHER 4.0 ANGIELSKI	85 zł
ETEACHER 4.0 NIEMIECKI	85 zł
EURO PLUS + (ANGIELSKI 3CD)	299 zł
EURO PLUS + (HISZPAŃSKI 2CD)	169 zł
EURO PLUS + [illegible] ENGLISH	149 zł
EURO PLUS + NIEMIECKI PROF PACK	319 zł
HISTORIA SZTUKI	116 zł
HISTORIA ŚWIATA OPTIMUS	149 zł
[illegible] TO DZIAŁA OPTIMUS	149 zł
JULINKA	57 zł
KLIK UCZY CZYTAĆ	89 zł
KOMPUTEROWY SŁOWNIK [illegible]	119 zł
KREDKA	39 zł
KURS MASZYNOPISANIA	49 zł
LET'S DRAW	99 zł
LITERAT 2.0	99 zł
LUWR DLA DZIECI	109 zł
MATEMATYCZNE PRZYGODY	69 zł
MATEMATYKA 2001 KLASA 4	99 zł
MATMA 1-4 SZKOŁA ŚREDNIA	69 zł
MATMA JEST SUPER	121 zł
MISTRZ KLAWIATURY	49 zł
MOJE PIERWSZE ABC	89 zł
NEW BEAT [illegible] 2000	107 zł
POLSKIE FONTY	69 zł
POLSKIE KLIPARTY	69 zł
PROFFSOR [illegible] GRAMATYKA	89 zł
PROFESOR [illegible] SŁOWNICTWO VER 2	79 zł
PROFESOR KLAUS SŁOWNICTWO	79 zł
PROSTE DROGI	85 zł
SŁOWNIK COLLINS	189 zł
SŁOWNIK MEDYCZNY	134 zł
SŁOWNIK MULTIMEDIALNY A/P P/A	143 zł
SŁOWNIK MULTIMEDIALNY [illegible] P/N	131 zł
SŁOWNIK [illegible] J. ANGIELSKIEGO	69 zł
SMOK ANATOL 1	107 zł
SMOK ANATOL 2	107 zł
SPIDER MAN	116 zł
SUPERMEMO [illegible] ADVANCED ENGLISH	219 zł
SUPERMEMO [illegible] NIEMIECKI	134 zł
SYRACUSE ENGLISH PLUS	99 zł
TOONWORKS	169 zł



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

- *zamówienia powyżej 50 zł wysyłamy na nasz koszt*
- *wszystkie ceny zawierają podatek VAT*
- *program otrzymasz najpóźniej w 5 dni*
- *płatność przy odbiorze przesyłki*

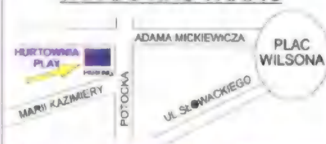
NAWIĄŻEMY WSPÓŁPRACĘ Z HURTOWNIAMI I SKLEPAMI NA TERENIE CAŁEGO KRAJU.

OFERUJEMY NAJLEPSZE WARUNKI
PORÓWNAJ NASZĄ OFERTĘ Z INNYMI ...

CZYNNE PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK
11.00 - 18.00

TEL / FAX .... (022) 833-08-09
TEL .... (0601) 22-50-96
LISTOWNIE .... 01-652 WARSZAWA
.... ul. Potocka 14 paw. 2
E-MAIL .... Play-cd@poland.org
INTERNET .... www.play-cd.com

JAK DO NAS TRAFIĆ



ZAPRASZAMY DO SKLEPÓW

ŁÓDŹ :ul. Piotrkowska 40 * ul. Przybyszewskiego 9 **POZNAŃ** :DOMAR ul. 27 Grudnia I p.
WŁOCŁAWEK :ul. Kaliska 75 a * ul. Wronia 23/25
WARSZAWA : ul.Łukowska 2c paw. 24 * ul. Wiosny Ludów 67 * **LUBLIN** :ul. Krakowskie Przedmieście 27
BIAŁYSTOK :ul. Wyszyńskiego 2/1 * ul. Św. Rocha 10 lok. 211 **KIELCE** :ul. Miła 16 **SIERADZ** :ul. Neneckiego 13
ŁOMŻA :ul. Dmowskiego 1f **POLICE** :ul. Mazurska 11 **BIAŁA PODLASKA** :ul. Prosta 4 **KALISZ** :ul.Fabryczna 1

PLANET TV GAMES

GRY TV * CARTRIDGE * AKCESORIA

SEGA
NINTENDO 64
LYNX
PLAYSTATION
JAGUAR
PEGASUS
GAME BOY
GAME GEAR
NOMAD

FIRST SERVICE

BEST PRICE

PROWADZIMY ZAMIANĘ GIER

WARSZAWA - URSYNÓW, UL. SZOLC-ROGOZIŃSKIEGO 3
DOM HANDLOWY BATMAR, INFO - TEL. 0.602.668.514

ZADZWOŃ

0-700-71-549

WYGRASZ KONSOLĘ





Jak skończyć grę?!?
DZWOŃ

0-700-71-294

WPI, skr.p. 104, 00-963 Warszawa 81, 4,22 zł./min. z VAT.
Musisz mieć 18 lat.

PlayStation



Uważaj, co ładujesz do swojej konsoli!

Nie pozwól nabijać się w butelkę! Pirackie gry są tanie, bo są mało warte. Ci, którzy je wypuszczają, olewają Ciebie i to, jak się bawisz - szybko zarabiają parę złotych i jeszcze szybciej zwijają interes.

Na dodatek zmuszają Cię, abyś przerabiał swoją konsolę tak, by pasowała do ich lipnych dysków. Jeśli to zrobisz - tracisz gwarancję na PlayStation®. Gdy coś wysiądzie, w najlepszym wypadku będziesz musiał zapłacić dużo kasy za naprawę, w najgorszym kupić nową konsolę.

Nie daj się wrobić w podrabiane gry z przemytu! Polska instrukcja i hologram to znak, że wszystko jest O.K.!

Nie bagatelizuj potęgi PlayStation®. Kupuj oryginalne gry.

SONY